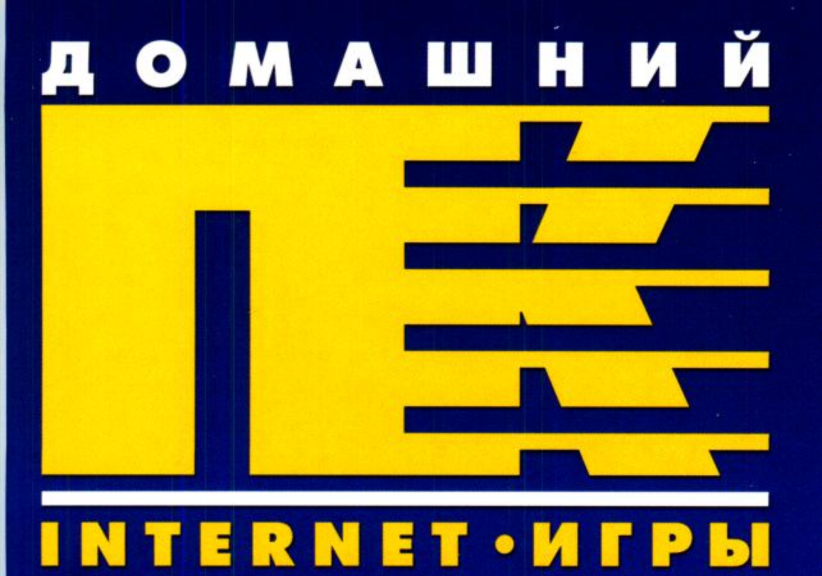
Ускоряем игровой ПК. Часть I. Настройка Windows. с. 54



НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА: РЕПОРТАЖ С ВЫСТАВКИ ECTS 2001. с. 74

ARCANUM – ВОЙНА МАГИИ И ТЕХНОЛОГИЙ

ИСТОРИЯ РОК-МУЗЫКИ В INTERNET

ЗВУК 2001:

мегатест аудиокарт и акустических систем

Жизнь online:

глобальные игры в Internet

Все о MP3:

создаем музыкальную коллекцию

• WWW. ITC-UA. COM • WWW. GAMMER. NET •

4 820020 080013 >

Книги – фильмы – компьютерные игры



Мне часто приходится слышать от знакомых, решивших приобрести ПК домой, высказывания типа: «...мне бы что-то попроще и подешевле – играть на нем я не буду», «...ненавижу игры – пустая трата времени», «...компьютер мне нужен исключительно для работы» и т. д. Я всегда скептически отношусь к подобным заявлениям и зачастую оказываюсь прав. Не проходит и месяца, как те самые поборники работы на дому обращаются ко мне уже по другому поводу – им необходимо подобрать игры, которые будут сносно идти на их домашних системах. Еще через месяц новоявленных геймеров уже интересует прохождение тех самых игр, которые они столь рьяно ненавидели совсем недавно. А еще спустя некоторое время начинают сыпаться вопросы об апгрейде опрометчиво купленной слабой системы, так как новые интересные игрушки на ней уже не идут.

В этом нет ничего странного, за двадцать лет своего развития «электронные игры» давно уже перестали быть «просто играми». Хорошая игра сегодня – это настоящее произведение искусства, не зря же их сравнивают с кинофильмами и романами – в подобных сравнениях нет ни грамма лести. Действительно, многие проекты последних лет могут поспорить по выразительности и динамичности с крепкими голливудскими боевиками или триллерами, а по глубине и драматизму – с детективными, приключенческими или фантастическими романами. Кто-то, конечно, может возразить, дескать, фантастика и детективы – вовсе и не литература, а «легкий жанр». Во-первых, это давно уже не так, правда, доказывать это скептикам бесполезно, а во-вторых, среди компьютерных игр, как и среди литературных произведений, хватает откровенного ширпотреба, но, тем не менее, встречаются действительно гениальные произведения.

Такое впечатление, что сейчас играют буквально все – пионеры и пенсионеры, писатели и доктора наук, рабочие и военные. Компьютерные игры активно используются в армиях многих стран для тренировки пилотов, пехотинцев и штабных работников. В высших учебных заведениях открываются специальные курсы, на которых студенты изучают игровой дизайн и менеджмент. Оборот индустрии электронных развлечений уже превосходит оборот киноиндустрии. Соревнования по киберспорту транслируются по телевидению. Вакансии на должность игроков появляются в государственных учреждениях и таможенных службах, ведь должен же кто-то сертифицировать игры и разбивать их на возрастные категории. И т. д. и т. п. Кажется, весь мир охватила настоящая игровая лихорадка, в некоторых странах (Японии и Корее) приобретшая черты национальной эпидемии.

Но вернемся к тем, кто якобы покупает компьютер домой для работы. По большому счету, они пытаются сами себя обмануть. По крайней мере, путают некоторые понятия. Ведь если вы все-таки серьезно собираетесь «работать дома», то тот ПК, который вы установите в своем кабинете/холле/спальне, будет какой угодно, но только не домашний. Рабочий – пожалуй, и он ничем не отличается от той системы, которая стоит у вас в офисе, ведь местоположение ПК еще не определяет его функций. Да и, кроме того, как показывает многолетний опыт, иметь дома компьютер и не играть просто невозможно. Разве грех после завершения работы пять–десять минут покидать кубики в «Тетрис» или разложить пасьянс? Если это не игры, то я тогда уж и не знаю, что назвать работой. К тому же не стоит забывать и о своих домочадцах. Пусть не вы сами, но наверняка играми заинтересуется ваш ребенок, брат, сестра, жена, тесть – этой страсти подвержены пользователи обоих полов и любого возраста.

По большому счету, игры – одно из основных применений компьютера дома. Именно благодаря гейм-дизайнерам IT-прогресс не останавливается ни на секунду, а цены на ПК снижаются буквально каждый день. Ведь для любых офисных приложений с головой хватает компьютера двухлетней давности, а такие задачи, как нелинейный видеомонтаж или сложный рендеринг в домашних условиях, – все же редкость. Производительность процессоров последнего поколения в применении к домашнему использованию необходима только для игр. Что уж говорить о видеоускорителях, которые и появились на свет лишь благодаря геймерам. Да и огромные объемы современных винчестеров по силам «освоить» только игровым продуктам. Звуковые карты с поддержкой пространственного звука и высококлассные многокомпонентные акустические системы brandname, тестирования которых являются ключевыми материалами этого номера «ДПК», тоже нужны в основном для игрушек.

Не стоит думать, что я пытаюсь сагитировать вас, уважаемые читатели, немедленно бросить все дела и приобщиться к миру компьютерных развлечений. Это не так. Де-факто игры стали неотъемлемой частью современного общества, и полностью игнорировать это, по моему мнению, все равно, что занимать позицию страуса, прячущего голову в песок.

А ведь не за горами то время, когда вчерашние геймеры сами станут родителями, и я более чем уверен, что своих детей они будут воспитывать именно на компьютерных и консольных играх.

Приятного вам чтения,
Олег Данилов

FLATRON™





№ 10 (34), ОКТЯБРЬ 2001

ВЫБИРАЕМ АКУСТИЧЕСКУЮ СИСТЕМУ с. 18

Компьютер дома – это возможность насладиться играми, цифровым аудио, видео, мультимедийными программами. Но без качественной акустики роль домашнего центра развлечений ему не под силу.

ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ: МЕГАТЕСТ с. 30

В процессе отбора продуктов для этого тестирования мы руководствовались следующими критериями: во-первых, аудиокарта должна быть от более или менее известного производителя, и, во-вторых, ее стоимость не может превышать $200. Такой подход позволил «отсечь» профессиональные аудиоплаты, не представляющие интереса для рядового домашнего пользователя.



с. 78

ТАРАНТСКИЙ ВЕСТНИК

Читайте последние новости из мира Арканум в свежем выпуске газеты «Тарантский вестник»

ДИАЛОГ С КОМПЬЮТЕРОМ

Стереофонические гарнитуры, представленные в этой статье, подойдут практически для любых задач: прослушивания музыки, общения с друзьями, голосового ввода текста, управления ПК и, конечно же, для «задушевных» бесед со своими союзниками или соперниками по компьютерным играм.

с. 40



с. 82

WHAT IS THE MATRIX?

Что такое Матрица? Виртуальная реальность? Сеть, объединяющая множество людей? Порождение изощренного разума? Или большая компьютерная игра?

КОРОЛЬ АВТОСТРАД

Словосочетание «Gran Turismo» уже более трех лет действует на настоящих любителей виртуального вождения совершенно магическим образом. Нынешнее лето ознаменовалось третьим «выездом» в свет «самого реалистичного симулятора вождения» Gran Turismo 3 A-Spec.

с. 90

НАШ АДРЕС В INTERNET: WWW.ITC-UA.COM





И ГДЕ КУПИТЬ ПОДПИСАТЬСЯ

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Олег Данилов
РЕДАКТОРЫ
Сергей Галушка
Александр Птица
Роман Хархалис
Сергей Светличный
ОБОЗРЕВАТЕЛЬ
Максим Потапов
ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Евгений Севериновский
Владимир Лабазов
Александр Савченко
ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ
Валерия Нетунахина
Ольга Кравченко
Диана Балынская
ВЕРСТКА
Богдан Вакулюк
Алексей Груша
МАКЕТ И ДИЗАЙН
Роман Зюзюк
Олег Переверзов
Владимир Кочмарский
ФОТОГРАФИИ
Виталий Губин
МЕНЕДЖЕР ПО ПОЛИГРАФИИ
Владимир Бугайчук
МЕНЕДЖЕР ПО РЕКЛАМЕ
Вера Терешкович
ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Ольга Галушка
Александр Евлашкин
Светлана Радченко

Журнал «Домашний ПК», № 10 (34), октябрь 2001
Свидетельство о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель – ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2001 г.

За содержание рекламной информации ответственность несет рекламодатель.

Он также самостоятельно отвечает за достоверность рекламы, за соблюдение авторских прав и других прав третьих лиц, за наличие в рекламной информации необходимых ссылок, предусмотренных законодательством. Передачей материалов рекламодатель подтверждает передачу Издательству прав на их изготовление, тиражирование и распространение.

Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают с точкой зрения редакции. Полная или частичная перепечатка материалов журнала допускается только по согласованию с редакцией.

Цветоделение и печать «Блиц-Принт», г. Киев, ул. Довженко, 3



Цена свободная
Подписной индекс 22615 в Каталоге изданий Украины, с. 91, в Объединенном каталоге «Пресса России», с. 274

Тираж 17600 экз.
Адрес редакции: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:
секретариат (044) 245 7203
редакция (044) 243 9233
отдел рекламы (044) 245 7124
отдел распространения (044) 244 8582
Факс: (044) 245 7203
E-mail: info@itc-ua.com
Web-сервер: www.itc-ua.com

ITC

ПОДПИСКУ С КУРЬЕРСКОЙ ДОСТАВКОЙ МОЖНО ОФОРМИТЬ

КИЕВ
«Издательский Дом ITC»
(044) 244-8582
KSS
(044) 464-0220
«Бизнес-пресса»
(044) 220-7476
«Блиц-Информ»
(044) 518-6682
«Офис-Сервис»
(044) 229-4309
«Саммит»
(044) 254-5050
ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Меркурий»
(056) 744-7287
ДОНЕЦК
«Бегемот»
(0622) 53-6377
«Донбасс-Информ»
(0622) 93-8272
Идея
(0622) 92-2022
ЖИТОМИР
«Горизонт»
(0412) 36-0582
ЗАПОРОЖЬЕ
«Пресс-сервис»
(0612) 62-5151
КРЕМЕНЧУГ
«ОР-Пресс»
(05366) 2-5833
ЛУГАНСК
ЧП Ребрик И. В.
(0642) 55-8235
ЛУЦК
«Бизнес-Пресс»
(03322) 3-1266
ЛЬВОВ
«Саммит-Львов 247»
(0322) 74-3223
«Галицькі контракти»
(0322) 70-3468
«Львівські оголошення»
(0322) 97-1515
«Львівський кур'єр»
(0322) 23-0410
«Система Пресс-Экспресс»
(0322) 62-5281
«Фактор»
(0322) 76-5756
НИКОЛАЕВ
«Ноу-Хау»
(0512) 47-2547
ОДЕССА
Представительство KSS
(0482) 37-0555
СЕВАСТОПОЛЬ
«Истар»
(0692) 71-6219
«Экспресс-Крым»
(0692) 54-3584
ТЕРНОПОЛЬ
«Айсберг»
(0352) 43-1011
ХАРЬКОВ
Агентство подписки и рекламы
(0572) 43-1189
Киктев Г. С.
(0572) 62-7821
ХЕРСОН
«Ноу Хау»
(0552) 26-5083
ХМЕЛЬНИЦКИЙ
Представительство KSS
(03822) 3-2931

КУПИТЬ НОМЕР В РОЗНИЦУ МОЖНО

В КИОСКАХ И НА РАСКЛАДКАХ
КИЕВА И ОБЛ.
ВИННИЦЫ
ДНЕПРОПЕТРОВСКА
ДОНЕЦКА
ЗАПОРОЖЬЯ
ИВАНО-ФРАНКОВСКА
КИРОВОГРАДА
КРЕМЕНЧУГА
ЛУГАНСКА
ЛУЦКА
ЛЬВОВА
МАРИУПОЛЯ
НИКОЛАЕВА
ОДЕССЫ
ПОЛТАВЫ
РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
РИВНЕ
СЕВАСТОПОЛЯ
СУМ
ТЕРНОПОЛЯ
УЖГОРОДА
ХАРЬКОВА
ХМЕЛЬНИЦКОГО
ЧЕРКАСС
ЧЕРНИГОВА
ЧЕРНОВЦОВ

В КНИЖНЫХ МАГАЗИНАХ
КИЕВ
«Академкнига»
ул. Б. Хмельницкого, 42
«Знання»
ул. Крещатик, 44
«Сучасник»
ст. М«Политехнический институт»
«Техническая книга»
ул. Красноармейская, 51
«Наукова думка»
ул. Грушевского, 4
ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Грани»
пл. Островского, 1
ХАРЬКОВ
Киоск «ХТУРЭ»

В КОМПЬЮТЕРНЫХ МАГАЗИНАХ
КИЕВ
GameLand
просп. Воздухофлотский, 10
Computerland
ул. Дмитриевская, 2
«Поэзия»
Майдан Незалежности
«Мрія»
просп. Красных Казаков, 8
ВИННИЦА
«Лиана»
ул. Келецкая, 81
ДОНЕЦК
«Инфоком»
ул. Артема, 127
магазин «Канцелярские товары»
«Новая электроника»
ул. Артема, 131
ул. Щорса, 46
КРИВОЙ РОГ
«Артекс»
ул. Костенко, 11/1
«Виртуальный мир»
просп. Гагарина, 13, кв.1
ОДЕССА
«Т и Д»
ул. Б. Арнаутская, 47/11
магазин «Компьютеры»
СИМФЕРОПОЛЬ
«Ту Би»
ул. Севастопольская, 43/2
«Софт Ленд»
ул. Севастопольская, 20, салон «КИТ»
СУМЫ
«Дискрет»
ул. Харьковская, 12
«Скайнет»
ул. Петропавловская, 47
ХЕРСОН
«Меркури»
ул. Украинская, 9
«Стиль-Плюс»
ул. 9-го января, 15, офис 68
ЧЕРКАССЫ
«Мега Стайл»
ул. Байды Вишневецкого, 32

РЕКЛАМНЫЕ АГЕНТСТВА

КИЕВ
Artmaster
(044) 216-0572
(044) 246-9860
B&B International
(044) 246-6221
(044) 246-6222
Bates Ukraine
(044) 269-8028
(044) 269-6722
Conquest
(044) 244-9424
(044) 244-9434
ITB
(044) 227-8709
(044) 220-9042
«Академия рекламы»
(044) 517-4509
«Диалла»
(044) 573-8547
(044) 573-8754
«МАК-Про»
(044) 446-1356
ХАРЬКОВ
Представитель «ITC»
Киктев Г. С.
(0572) 62-7821

Вы можете подписаться на «Домашний ПК» с доставкой в почтовый ящик дома или на работе либо с курьерской доставкой в Ваш офис. Подписку можно оформить круглогодично, с любого следующего месяца, на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве по Каталогу изданий Украины на 2001 год: «Домашний ПК», индекс 22615, с. 91, цена за месяц – 4,91 грн.

С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкой наших изданий, обращайтесь в отдел распространения «Издательского Дома ITC».

«Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном распространении журнала. Выгодные условия и цены.

Отдел распространения: тел. (044) 244-8582



И главное – никакой грязи, копоти и риска!

ЭХ, ПРОКАЧУ!

Каких только необычных игровых контроллеров не выпускается в мире. Особой любовью к экзотике славятся игровые консоли нового поколения. Не успели мы в прошлом номере представить вам Thrustmaster Fighting Arena, как та же компания анонсировала новое устройство для консолей Sony Playstation/Playstation 2/PSone – Thrustmaster Freestyler Bike.

Как явствует из названия, это не что иное, как... контроллер-мотоцикл, и предназначен он, естественно, для использования в велосипедных и мотоциклетных симуляторах и аркадах. Freestyler Bike можно устанавливать как на столе, так и на стуле, во втором случае игрок садится на него, как на обычный велосипед. Кроме того, имеется два типа настроек для имитации кроссового и трекового байка. Freestyler Bike оснащен восьмипозиционным D-Pad и двумя эргономическими клавишами, а на руле есть аналоговые рукояти тормоза, газа и сцепления. Для того чтобы игра стала еще более реалистичной, устройство оснащено модулем, создающим вибрацию, как при езде на настоящем мотоцикле.

В продаже Thrustmaster Freestyler Bike должен появиться уже в этом месяце.

НОВИНКИ ОТ LOGITECH

На проходившей в начале сентября в Лондоне выставке ECTS компания Logitech представила сразу несколько новых игровых контроллеров для различных платформ.

Один из самых интересных анонсов связан с лицензионным соглашением между Logitech и итальянской компанией MOMO – мировым лидером в производстве рулевых колес для спортивных машин и автомобилей класса «люкс». В рамках этого соглашения Logitech представил MOMO Force Wheel – стильное рулевое колесо с поддержкой Force Feedback для ПК. Новый руль дизайна компании MOMO оснащен шестью программируемыми кнопками, размещенными на центральной панели (из анодированного алюминия), и двумя рукоятями под рулевой колодкой, а само колесо покрыто настоящей кожей, сшитой вручную (!). В комплект входят также цельнолитые стальные педали, выполненные в эргономичном стиле. Рули MOMO Force Wheel будут выпущены в ограниченном количестве в октябре этого года.

Из других контроллеров, анонсированных на ECTS, стоит упомянуть руль Driving Force с поддержкой Force Feedback для Playstation 2, и WingMan Cordless RumblePad – беспроводную версию великолепного аналогового геймпада Logitech для PC и Playstation 2. Стоимость этих устройств, которые будут доступны в Европе уже в этом месяце, – $100 и $50 соответственно.



Да, вещь шикарная. Сколько же будет стоить такой руль?



Хотите получить фото кумира – нет проблем

LEXMARK i3 – ПЕЧАТЬ С КОМПЬЮТЕРОВ И ТЕЛЕПРИСТАВОК

Компания Lexmark представила новый цветной струйный принтер Lexmark i3, по внешнему виду напоминающий обычный видеоплейер. Такой дизайн вовсе не случаен – он выполнен в стиле современной бытовой телерадиоаппаратуры. Дело в том, что Lexmark i3 можно подключать не только к компьютерам, но и к приставкам интерактивного TV, чтобы иметь возможность распечатывать с них фотографии, электронные письма и другие документы.

Разрешение, обеспечиваемое принтером, составляет до 2400 × × 1200 dpi, минимальный размер капли – семь пиколитров, скорость печати в черно-белом режиме – 8 с./мин, в цветном – 4 с./мин.

Устройство поддерживает TV-приставки на базе операционных систем MSTV, PowerTV и Linux, при подключении к компьютерам через порт USB – совместимо с ОС Windows 98/Me/2000/XP. В продажу Lexmark i3 поступит в конце года по цене $139.

SONY DSC-F707: ПЯТЬ МЕГАПИКСЕЛОВ ДЛЯ ФОТОЛЮБИТЕЛЯ!

Еще одна премьера от Sony – цифровая фотокамера Cyber-shot DSC-F707 – очередная, но на сей раз весьма значительная модификация двухмегапиксельной модели DSC-F505, выпущенной два года назад.

Аппарат по-прежнему снабжается объективом Carl Zeiss Vario Sonnar с 5-кратным оптическим увеличением и обеспечивает 10-кратное цифровое масштабирование изображения, однако использует новую 5,24-мегапиксельную ПЗС-матрицу, позволяющую сохранять кадры размером 2560 × 1720. В DSC-F707 доступны режимы автоматической и ручной фокусировки. Среди добавленных свойств особый интерес вызывает технология Hologram AF, применяющаяся для автофокусировки на малоконтрастных объектах в условиях плохой освещенности с помощью проектируемой на них лазерной голограммы.

Отметим, что стоимость аппарата, рекомендованная Sony, составляет около $1000, что весьма неплохо для такого класса устройств.

Следующий рубеж – 6 мегапикселов



INTERNET EXPLORER 6: WEB-СЕРФИНГ В СТИЛЕ XP



На сайте Microsoft стала доступной для загрузки новая версия популярного Web-броузера – Internet Explorer 6 *(www.microsoft.com/windows/ie)*. Продукт создан на базе технологий Windows XP и тесно интегрирован с основными Internet-медиа-службами софтверного гиганта.

Пакет содержит эффективные средства для защиты личной информации, в нем улучшена поддержка большинства известных сетевых стандартов и введен целый ряд новых функций. Панель *Media Bar* обеспечивает удобный интерфейс для проигрывания мультимедийной информации, интегрированной в Web-страницы, а также доступа к другим медиа-данным на вашем компьютере или на сайтах Microsoft. Инструменты *Image Toolbar* служат для быстрого сохранения, пересылки и печати изображений из Web-страниц. Функция *Auto Image Resize* позволяет автоматически изменять размер больших картинок, приспосабливая их для просмотра в окне броузера.

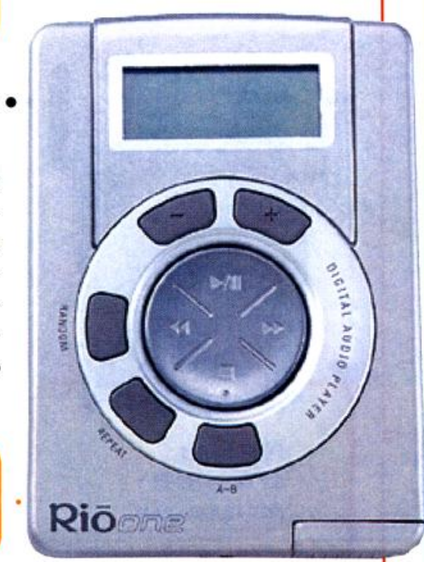
Насколько стабильней новый броузер, пока неизвестно, а вот выглядит он просто великолепно

RIO ONE – ЦИФРОВОЙ ПЛЕЙЕР ДЕШЕВЛЕ $100

На радость поклонников цифровой музыки в семействе популярных плейеров Rio недавно появился Rio One, стоимость которого составляет менее $100. По своему дизайну «новорожденный» напоминает «прадеда» – самый первый в мире MP3-плейер Rio 300, однако Rio One теперь способен проигрывать не только аудиофайлы в формате MP3, оцифрованные со скоростью потока данных в пределах 16–320 Kbps, но и записи, сохраненные в стандарте WMA (Windows Media Audio).

Устройство оснащено 32 MB встроенной памяти, расширяемой до 160 MB с помощью отдельно приобретаемых карт Smart Media. Для связи с компьютером в Rio One применяется интерфейс USB. Питание плейера осуществляется с помощью всего лишь одной-единственной батарейки типа AA (желательно – изготовленной по технологии alkaline), заряда которой хватает более чем на 10 часов непрерывной работы. За дополнительной информацией обращайтесь по адресу *www. riohome.com.*

Новая математика от SONICblue – первый после восьмисотого





Да здравствует король!? Или подождем, что скажет NVidia?

МНОГООБЕЩАЮЩИЙ RADEON

Компания ATI – один из лидеров рынка 3D-акселераторов – подготовила своим конкурентам хороший сюрприз в виде ускорителя нового поколения – Radeon 8500.

Видеокарты новой серии, построенные на графическом чипе Radeon 8500, показывают в синтетическом тесте 3DMark 2001 результаты на 30% выше, чем их ближайшие конкуренты на базе GeForce3. Правда, в реальных играх такого прироста пока нет, ведь разработчики сейчас оптимизируют свои продукты под видеокарты на чипах NVidia.

Radeon 8500 поддерживает фирменные технологии Truform, SmartShader, Hyper Z II, SmoothVision, Pixel Tapesty II и Charisma Engine II, позволяющие сделать изображение в играх еще более реалистичным и живым.

Карты на базе Radeon 8500, включая All-in-Wonder, комплектуются 64 MB памяти DDR, обеспечивают вывод изображения на два монитора, имеют цифровой DVI-интерфейс и демонстрируют отличное качество воспроизведения DVD.

В продаже новые акселераторы должны появиться уже в октябре по ожидаемой цене около $400.

LOGBOARD: В INTERNET, НЕ ВСТАВАЯ С ДИВАНА

Компания ELSA продемонстрировала беспроводной Web-планшет LogBoard, предназначенный для доступа к Internet и адресованный домашним пользователям. С помощью этого устройства можно путешествовать по Сети, читать сообщения электронной почты, просматривать виртуальные фотоальбомы и т. д.

LogBoard снабжен чувствительным к прикосновению жидкокристаллическим дисплеем с высоким разрешением, работает под управлением операционной системы Windows CE 3.0 и имеет эксклюзивный графический интерфейс, реализующий прямой доступ к наиболее важным приложениям.

Доступ к Internet обеспечивается беспроводной сетевой картой Vianect WLAN MC и базовой станцией Vianect WLAN AP. Интересно, что к LogBoard через порт USB можно подключать другие устройства, например цифровую камеру, принтер или внешнюю клавиатуру. За все это удовольствие придется выложить немалую сумму – 1540 евро.

Надеемся, базовая станция имеет столь же скромные размеры...





Голосуем за Bluetooth – нет проводам!

ВИДЕОКАМЕРЫ С ВЫХОДОМ В СЕТЬ

Компания Sony представила две портативные видеокамеры, способные использовать протокол Bluetooth для беспроводной передачи отснятой информации на ПК либо напрямую в Internet.

Устройство DCR-PC120 базируется на распространенном стандарте MiniDV и, по сути, представляет собой аппарат DCR-PC100 с расширенными возможностями и функциями.

Гораздо большего внимания заслуживает модель DCR-IP7, являющаяся, по заявлениям Sony, самой миниатюрной видеокамерой в мире (47 × 103 × × 80 мм, 370 г). Она использует новый цифровой формат MicroMV, который позволяет записывать на пленку видеоданные, закодированные в MPEG-2. Носители MicroMV на 70% меньше по размерам, чем миниатюрные кассеты MiniDV. DCR-IP7, называемая также Network Handycam IP, поддерживает многие популярные сетевые стандарты, такие, как SMTP, POP3, HTML 3.2, Javascript, SSL и др.

В Японии стоимость DCR-PC120 составляет $1410, DCR-IP7 поступит в продажу в октябре-ноябре по цене $1580 (цена кассеты MicroMV – $12,5).

Турнир на Кубок Pentium 4 завершен

Александр Птица

Удивительная все-таки штука жизнь! На 13 сентября был назначен финал двухмесячного марафона соревнований на Кубок Pentium 4 по Counter-Strike, в которых более восьмисот киберспортсменов из России, Украины, Беларуси и балтийских стран в виртуальных обличьях террористов и контртеррористов выясняли, какая же команда сильнее всех.





Кубок Pentium 4 обрел первых владельцев

А двумя днями раньше весь мир потрясли сообщения из Нью-Йорка и Вашингтона о беспрецедентных реальных актах насилия, повлекших за собой многочисленные жертвы и разрушения. Возможно, именно поэтому финальный поединок за первое место в турнире не транслировался, как было обещано, на большом экране. В полдень же была объявлена минута молчания в память о погибших в американском кошмаре.

Как бы там ни было, финальные игры состоялись в назначенный день, победители и призеры определились. Но давайте обо всем по порядку.

Напомню, что инициатива проведения открытого турнира на Кубок Pentium 4 по Counter-Strike принадлежала московскому представительству корпорации Intel и российской компании «Формоза». Местом проведения завершающего этапа Кубка Pentium 4 была выбрана выставка IT-Format, проходившая в московском выставочном зале «Манеж». Однако до самого последнего момента было неясно, где же, собственно, состоятся поединки между четырьмя командами-финалистами. Ими стали представители двух российских столиц – москвичи из CyberFight и WnR, а также M19 и Arctica.UndeaD из Санкт-Петербурга. Увы, никто из украинцев до решающих сражений не добрался.

В конце концов, после представления участников команд, которое вел знаменитый шоумен, актер, музыкант, спортсмен Николай Фоменко, кибератлеты покинули «Манеж» и отправились в один из московских клубов выяснять, какая пара команд будет оспаривать чемпионские лавры, а какая поборется за «бронзу». А нам, приглашенным журналистам, да и многочисленным болельщикам пришлось ожидать возвращения претендентов на первенство.

В это время скучающую публику развлекал не один Фоменко. К нему присоединился MC&DC Павлов, который в легкой ненавязчивой манере продемонстрировал последние технологические достижения корпорации Intel под аккомпанемент рэп-частушек, пропагандирующих процессор Pentium 4.

Финальный «матч» все-таки имел место быть в «Центре цифровой вселенной» Intel на выставке. Правда, играющих «запихнули» в самые отдаленные уголки стенда, и сделать нормальные фотографии ребят за игрой просто не представлялось возможным, ибо света там было маловато, а пользоваться вспышками запрещалось.

В напряженнейшем сражении за третье место, проводившемся на карте de_prodigy, победу со счетом 8:7 над питерцами из Arctica.UndeaD вырвала московская команда WnR.

В заключительном поединке, судя по всему, преимущество CyberFight (Москва) над M19 (Санкт-Петербург) было неоспоримым, о чем свидетельствует его результат – 9:2 (карта – de_aztec). Конечно, парни из Петербурга были расстроены, но, думаю, они быстро утешатся, установив в свои компьютеры новенькие процессоры Intel Pentium 4 с тактовой частотой 1,5 GHz. Ну а призы, заработанные в результате двухмесячного игрового марафона победителями, можно действительно назвать «королевскими». Каждый из них получил мощный современный компьютер. Думаю, нашим читателям будет интересно познакомиться с его спецификацией: Intel Pentium 4 1,7 GHz, 256 MB, MB Intel Socket 423 i850, HDD 20,4 GB Quantum, Asus AGP GeForce3 DDR 64 MB, DVD-ROM 16X Sony, Sound card Genius SM/Live, Ethernet card, Case miditower INWIN s-508.

Что ж, мы надеемся, что движение в поддержку киберспорта со стороны ведущих IT-компаний мира будет развиваться и дальше, и игроки СНГ смогут благодаря таким мероприятиям поднять уровень своей игры и в будущем занять самые высокие места на чемпионатах Европы и мира. ■





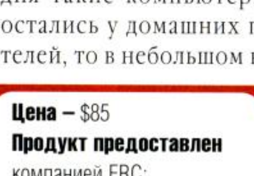
M19: «Победим в следующий раз»

Epson Stylus C40UX

Перед нами – первый в Украине представитель новой линейки струйных принтеров Epson. Stylus C40UX является одним из преемников младшей модели предыдущей серии – Stylus Color 480. Правда, по техническим характеристикам новинка соответствует скорее не ей, а Stylus Color 580, не поставлявшейся в нашу страну, – как и у той, максимальное разрешение у Stylus C40UX составляет 1440 × 720 точек на дюйм.

Любопытно, что Stylus C40UX оснащен только интерфейсом USB. Возможности подключения к параллельному порту у него нет, а значит, его нельзя использовать вместе со старым ПК, не имеющим разъема USB. Однако сегодня такие компьютеры если и остались у домашних пользователей, то в небольшом количестве, и однозначно подлежат модернизации. На машине, оборудованной разъемом USB, под управлением Windows Me мы не заметили никаких проблем ни при установке, ни во время эксплуатации принтера.

В конструкции Stylus C40UX есть два заметных усовершенствования по сравнению со Stylus Color 480 – выдвижной приемный лоток, которого так не хватало в предыдущей модели, и две кнопки – включения питания и смены картриджа. Как и устройства предыдущего поколения, он тоже достаточно шумен. Качество печати у него отменное, хотя максимальное разрешение доступно только при использовании фотобумаги, да и для корректной цветопередачи очень желательна фирменная бумага Epson. Единственный недостаток – очень низкая скорость печати в максимальном разрешении – к сожалению, тоже остался. Правда, здесь он не критичен – тем, кто часто печатает фотографии, лучше приобрести фотопринтер, а с выводом всех остальных типов документов Stylus C40UX справляется отлично. ■



Цена – $85
Продукт предоставлен компанией ERC:
тел. (044) 230–3474

82/100



- ☺ Хорошее качество печати
- ☺ Разумная цена
- ☺ Наличие выдвижного приемного лотка
- ☺ Высокое быстродействие при выводе деловых документов
- ☹ Довольно высокий уровень шума
- ☹ Медленная печать в максимальном разрешении

LG GCE-8160B 16X/10X/40X



Новый привод от LG обладает максимальной на сегодняшний день скоростью записи CD-RW – 10X и при этом не самой высокой скоростью записи CD-R – 16X. В принципе, такое сочетание можно назвать оптимальным, если учесть, что 20- и 24-скоростные приводы стоят гораздо дороже и позволяют сэкономить при записи полного CD-R всего одну или две минуты в сравнении с 16-скоростным. Как показала практика, качество записи у GCE-8160B – безупречное. Кроме того, эта модель уже успела прославиться как одна из лучших для записи объемов информации сверх нормы – до 99 мин на соответствующих дисках. Из особых функций, улучшающих качество записи, можно отметить беспрерывный мониторинг уровня сигнала и изменение мощности лазера для того, чтобы компенсировать различные помехи (например, вызванные пятнами или царапинами на поверхности диска). Защита записи от сбоев обеспечивается технологией Super Link и буфером данных объемом 2 MB.

Привод отлично проявил себя при чтении компакт-дисков. Копирование аудиотреков осуществляется безошибочно и на высокой скорости: от 18X – в начале диска до 32X – на внешних дорожках. Привод считывает данные с максимальной скоростью 40X (проверено). Измеренное время поиска – около 100 мс, время доступа – 84 мс, что вполне неплохо. Однако при таком быстродействии GCE-8160B – не самый тихий привод.

Оснащен дисковод отлично: кнопки Play/Fwd и Stop, регулируемый выход на наушники, цифровой аудиовыход в дополнение к аналоговому. Привод поставляется со всеми необходимыми для установки и работы аксессуарами: шлейф IDE, аудиокабель, крепежные винты и чистый 10-скоростной диск CD-RW. Из программного обеспечения – Adaptec Easy CD Creator 4.03, Direct CD 3.03. ■

- ☺ Отличное качество записи
- ☺ Быстро и безошибочно копирует аудиотреки
- ☺ Удобен в эксплуатации
- ☹ Довольно шумный
- ☹ Относительно высокая цена

Цена – $150
Продукт предоставлен компанией DataLux:
тел. (044) 249–6666

90/100

Nikon Coolpix 995

В «Домашнем ПК», № 6, 2001 вы могли довольно детально ознакомиться с цифровой камерой Nikon Coolpix 990, предназначенной для опытных фотолюбителей. Сегодня мы представляем вам новый аппарат в этой линейке – Coolpix 995. Устройство фактически унаследовало дизайн предыдущих моделей: оптическая система и вспышка размещаются в отдельном блоке, способном поворачиваться относительно корпуса аппарата на 270°. Однако вспышка теперь не просто намертво закреплена в подвижном модуле, а выдвигается сверху над объективом. Такая конструкция позволяет минимизировать нежелательное влияние «эффекта красных глаз» и способствует более мягкой проработке деталей при групповой или портретной съемке в условиях недостаточной освещенности.

Новый объектив Zoom-Nikkor с улучшенным просветлением обеспечивает четырехкратное оптическое масштабирование изображения. Светочувствительный элемент камеры по-прежнему дает возможность сохранять кадры размером 2048 × 1536, однако в нем теперь используется более эффективная система подавления цветовых шумов.

Среди новых свойств аппарата особенно хотелось бы выделить брекетинг баланса белого (Coolpix 995 позволяет автоматически снимать с тремя различными установками баланса белого, давая возможность выбрать наилучшее изображение), функцию быстрого просмотра отснятых изображений (обеспечивается нажатием одной кнопки), а также режим управления цветовой насыщенностью – Saturation Control Mode.

Усовершенствования коснулись и многих других характеристик, например, следящий автофокус (при включенном ЖК-дисплее) стал менее шумным, диапазон выбора светочувствительности матрицы дополнился значением, эквивалентным ISO 800, и др.

Аппарат комплектуется 16-мегабайтовой картой Compact Flash и ионолитиевым аккумулятором с зарядным устройством. ■

Цена – $975
Продукт предоставлен компанией WEGA Distribution: тел. (044) 461-9284

89/100

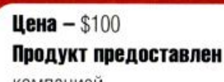
- ☺ **Максимум ручных настроек**
- ☺ **Синхронизатор для внешней вспышки**
- ☺ **Аккумулятор с зарядным устройством в комплекте**
- ☹ **Невозможность использования стандартных батарей типа АА**

Agfa SnapScan e26

Персональные сканеры серии «е» от Agfa полюбились многим за высокое качество ввода цветной графики при весьма умеренной цене. Поэтому мы изначально предполагали, что младшая модель в линейке 2001 года – SnapScan e26 – может стать хорошим приобретением для начинающих дизайнеров, работающих в домашних студиях. Впоследствии наше мнение полностью подтвердилось.

По большому счету, различий между e26 и предыдущей моделью e25 – всего три. Самое существенное из них заключается в увеличенной максимальной глубине цвета – 48 бит вместо 42. Кроме того, комплект ПО, входящего в поставку сканера, значительно расширен (в него добавлены персональные графические редакторы от Adobe – PhotoDeluxe 4.0 для PC и Photoshop LT для Mac OS, менеджер сканированных изображений Ulead Photo Explorer и пакет для быстрого создания Web-страниц NTM Web! Personal). И наконец, в очередной раз изменен внешний вид аппарата – Agfa отказалась от вышедших из моды полупрозрачных вставок и изготовила корпус из серебристой пластмассы, правда, оставив неизменной его конструкцию.

Что касается «внутреннего содержания» обновленной формы, то оно осталось практически неизменным. Перед нами устройство, которому присущи все «фирменные» преимущества и недостатки сканеров Agfa. В числе первых можно упомянуть превосходное качество цветопередачи, отличную проработку деталей, практически полное отсутствие шума. Недостаток – посредственное быстродействие, что несущественно при вводе единичных документов и цветной графики, но затрудняет работу с большими массивами текстов. ■



Цена – $100
Продукт предоставлен компанией WEGA Distribution: тел. (044) 461–9284

84/100

- ☺ **Отличное качество цветопередачи**
- ☺ **Хорошая проработка деталей**
- ☺ **Большой выбор ПО в комплекте**
- ☺ **Практически бесшумный**
- ☺ **Разумная цена**
- ☹ **Посредственное быстродействие**

Casio QV-3500EX

На первый взгляд камера Casio QV-3500EX как две капли воды похожа на свою предшественницу – модель QV-3000EX («Домашний ПК», № 11, 2000): такой же корпус (правда, черного, а не серебристого цвета), та же 3,3-мегапиксельная матрица и тот же объектив от Canon с 3-кратным оптическим увеличением. Однако работать с аппаратом стало намного удобнее и приятнее.

Управляющая система меню теперь выполнена в стиле устройства QV-2800 – яркие графические пиктограммы, интуитивно ожидаемые ветвления. Впечатляет широкий выбор типичных режимов съемки, доступ к которым можно быстро получить с помощью кнопки *BestShot*, расположенной на верхней панели аппарата. 28 предварительных настроек и еще 36 дополнительно загружаемых в камеру с CD-ROM, идущего в комплекте! Одновременно с названием режима на ЖК-мониторе отображается маленькая фотография – характерный случай использования выбранных настроек. Тут даже новичку ошибиться трудно!

Фотолюбителям со стажем Casio QV-3500EX позволит полностью контролировать съемку: фотографировать в ручном режиме или с приоритетом выдержки/диафрагмы, вести панорамную съемку (можно комбинировать до 9 отдельных изображений), изменять светочувствительность матрицы, мощность импульса вспышки, выбирать методы замера фокуса, экспозиции и баланса белого.

Еще одна любопытная деталь: при просмотре изображений на ЖК-мониторе легко отобразить гистограмму яркости картинки, есть также встроенная возможность улучшения резкости, цветовой насыщенности и контрастности картинки.

Аппарат питается от 4 элементов типа AA, имеет видеовыход (PAL/NTSC), совместим с картами памяти Compact Flash (тип I и II), а также допускает использование IBM MicroDrive. ■



- ☺ **Оптика от Canon**
- ☺ **Богатство ручных настроек**
- ☺ **64 программы съемки**
- ☹ **Карта памяти 8 MB в комплекте**
- ☹ **Неизменяемая яркость дисплея**
- ☹ **Отсутствуют встроенные микрофон и динамик**

Цена – $700
Продукт предоставлен компанией «Микроприбор»: тел. (044) 246–7799

87/100

Компьютеры и

Роман Хархалис

В прошедшем месяце производители практически всех видов компьютерных комплектующих анонсировали новые продукты, но компании, выпускающие разнообразные периферийные устройства, проявили просто поразительную активность. Вот почему мы решили посвятить очередной обзор именно периферии.

Для начала – о принтерах. Компания **Epson** представила в Киеве свои струйные модели начального уровня – **Stylus C20SX** и **Stylus C40UX**. По техническим характеристикам первая примерно соответствует предыдущему младшему представителю линейки, Stylus Color 480, во второй же – более высокое максимальное разрешение – 1440 × × 720 dpi против 720 × 720 – и быстродействие. Заметим, что фирма изменила обозначение своей линейки универсальных принтеров. Это сделано для того, чтобы оно не походило на марку фотопринтеров Stylus Photo. Последних, кстати, на презентации было представлено тоже два: недорогой **Stylus Photo 810** и высокоуровневый **Stylus Photo 895**. Первая модель является заменой сравнительно недавно выпущенному Stylus Photo 790 и отличается от него поддержкой технологии улучшения цветопередачи Print Image Matching, а также более высокой скоростью печати. Заметим, что цена на модель 810 ожидается примерно такая же, как сегодня на 790, будет также выпущен драйвер для Stylus Photo 790 с поддержкой Print Image Matching. Что касается Stylus Photo 895, то у него, в отличие от Stylus Photo 890, имеется встроенный считыватель карт флэш-памяти для прямой печати с цифровых фотокамер. К нему можно будет приобрести дополнительный LCD-экран и адаптеры различных носителей информации, в том числе и мини-винчестера IBM Microdrive. Принтер Stylus Photo 895 можно купить уже сейчас примерно за $280, а Stylus Photo 810 появится немного позже.

Кроме принтеров, были продемонстрированы новые сканеры **Perfection 1250** и **Perfection 1650** – оба как в обычном исполнении, так и в версии Photo, снабженной приставкой для сканирования слайдов.

Кстати, уже после презентации Epson анонсировала новый высокопроизводительный струйный принтер **Stylus C80** – замену довольно интересной для владельцев домашних офисов модели Stylus Color 880. Планируется также в скором времени выпустить преемника популярного Stylus Color 680.

Еще один крупный производитель принтеров – **Lexmark** – полностью обновил свою линейку. Эта компания выпустила целых пять моделей – **Z13**, **Z23**, **Z33**, **Z43** и **Z53**. Основное отличие новинок от соответствующих представителей предыдущей серии – максимальное разрешение, увеличенное до 2400 точек на дюйм. Кроме того, представлены еще два многофункциональных устройства с планшетными сканерами – **X73** и **X83**. Все они уже доступны в Украине.



ПК НАЧАЛЬНОГО УРОВНЯ

Процессор	Duron 800 MHz	$45
Материнская плата	На чипсете VIA Apollo KT133A	$90
Память	128 MB PC133 SDRAM	$15
Видеокарта	На чипе GeForce2 MX400, память 32 MB	$70
Жесткий диск	20 GB	$75
Монитор	17" 1280 × 1024 @ 65 Hz	$175
Оптический дисковод	CD-ROM 48X–52X	$35
Аудиоплата	На чипе Yamaha 744	$15
Корпус	Middle Tower ATX 250 Вт Codegen	$25
Клавиатура	PS/2 Mitsumi, BTC, SVEN	$8
Мышь	PS/2 Mitsumi, A4 Tech	$5
Флоппи-дисковод, кулер и пр.		$25
Акустика	Primax, UMAX, Genius, JUSTer, Typhoon	$20
Модем	Внутренний PCI 56K V.90	$20
Сумма		$623
Принтер	Epson Stylus C20SX	$72

комплектующие: новинки и цены

В скором будущем мы увидим новые принтеры и сканеры от **Canon**. Модель **S200** призвана заменить на сегодня уже изрядно устаревший, но тем не менее популярный принтер BJC-2100. **S300** займет в линейке положение между S200 и уже получившим широкое распространение S400. Напомним, что предшественником S400 был BJC-3000, следовавший в старой линейке сразу после BJC-2100. Вторая «промежуточная» модель – **S500** – расположится, соответственно, между S400 и S600. Завершает картину высокопроизводительная офисная модель **S630**, которая будет доступна в обычной и сетевой версии. В итоге, если Canon раньше предлагала покупателям одновременно четыре-пять моделей, то теперь их будет семь – для пользователей с любыми запросами и толщиной кошелька. Что касается сканеров, то Canon анонсировала три новые модели – **N670U**, **N676U** и **N1240U**, все с 48-битовой глубиной цвета и технологией Multi-Photo Mode, позволяющей автоматически подстраивать параметры сканирования при работе с фотографиями.

Samsung отличилась, выпустив самый большой в мире LCD-монитор с TFT-матрицей, – диагональ этого восьмого чуда света составляет 40". О цене, разумеется, лучше промолчать. Но и обычные пользователи не забыты: им предлагается два 15-дюймовых плоскопанельных монитора – **SyncMaster 151** (в модификациях S, B, BM и D) и **Samtron 51S**, а также два 17-дюймовых – **SyncMaster 171S/B** и **Samtron 71S**. Примечательно, что модели SyncMaster 151S и 171S могут обходиться без дополнительного источника питания, т. е. подключаются только к видеокарте ПК.

Еще одним интересным продуктом является первый LCD-монитор, разработанный совместным предприятием **LG.Philips**. Это **LM181E05** – сверхтонкая модель с диагональю экрана 18". По внешнему виду устройство напоминает изящный монитор Sony SDM-





N50, о котором мы уже рассказывали, но вдобавок оборудовано поворотной панелью, что позволяет рассматривать документы как в альбомной, так и в книжной ориентации.

LCD-монитор под маркой **Hercules** представила также компания **Guillemot**. В принципе, ее 15-дюймовая модель **Prophet-View 720** имеет вполне обычные характеристики, отличаясь лишь очень малой толщиной. Объявлено также о выпуске новой звуковой карты **Hercules Game Theater XP 6.1** – первого аудиоадаптера с возможностью воспроизведения семиканального звука.

Но главная новость, касающаяся компьютерного звука, заключается в другом. **Creative** порадовала всех долгожданным известием: уже в сентябре она собирается выпустить линейку звуковых карт, основанных на новом чипе **Audigy**. Как и предыдущее семейство аудиоплат этой компании, SB Live!, **Sound Blaster Audigy** будет рассчитано на самый широкий круг пользователей как по функциональным возможностям, так и по цене (предполагаемая стоимость плат составит от $99 до $250). Линейка Audigy отличается от SB Live! значительно усовершенствованным трехмерным звуком в играх, поддержкой технологии ASIO, встроенным портом SB1394, улучшенными характеристиками ввода/вывода (до 24 bit/96 kHz) и другими нововведениями. ■

ПК СРЕДНЕГО УРОВНЯ

Процессор Athlon 1000 MHz (266 MHz FSB)	$85
Материнская плата На чипсете VIA Apollo KT133A	$115
Память 256 MB PC133 SDRAM	$30
Видеокарта На чипе GeForce2 GTS, память 32 MB	$135
Жесткий диск 30 GB, Western Digital WD300AB	$95
Монитор 17" 1600 × 1200 @ 75 Hz	$270
Оптический дисковод DVD-ROM 12X/40X	$55
Аудиоплата Sound Blaster Live! Player 1024	$50
Корпус Middle Tower ATX 250 Вт ElanVital, AOpen, Enlight	$65
Клавиатура Logitech iTouch PS/2, USB	$18
Мышь PS/2 Logitech OEM Wheel Mouse S48a	$12
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25
Акустика Labtec Arena-515 или Creative FPS1500	$70
Модем Вектор GVC SF-1156V/R21L (RF-1)	$65
Сумма	$1090
Принтер Epson Stylus Color 680, Canon S400 или HP DeskJet 840C	$80–100
Сканер HP ScanJet 2200C	$80
Источник бесперебойного питания Резервный ИБП 300 В•А	$75

ПК ВЫСОКОГО УРОВНЯ	
Процессор Athlon 1,4 GHz (266 MHz FSB) или Pentium 4 1,4 GHz	$135
Материнская плата На чипсете VIA Apollo KT266A для Athlon или VIA Apollo P4X266 для Pentium 4	$150
Память 512 MB PC2100 DDR SDRAM	$85
Видеокарта ASUS AGP-V8200 Deluxe на чипе GeForce3	$400
Жесткий диск 40 GB, Seagate Barracuda ATA IV	$130
Монитор 19" Sony Multiscan G420	$570
Оптический дисковод Pioneer DVD-116 или DVD-105S(Z)	$75
CD-RW 16X/10X/40X TEAC CD-W516E	$140
Аудиоплата Sound Blaster Live! Player 5.1	$62
Корпус Middle Tower ATX 300 Вт ElanVital, AOpen, Enlight	$90
Клавиатура Logitech iTouch PS/2, USB	$18
Мышь PS/2 Logitech Optical MouseMan Wheel	$50
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25
Акустика Creative DTT2200	$100
Модем Вектор ZyXel Omni 56K Plus, IDC 5614 BXL/VR+	$90
Сумма	$2120
Принтер Epson Stylus Photo 790 или HP DeskJet 959C	$160–190
Сканер Agfa SnapScan e42, Epson Perfection 1250	$160
Источник бесперебойного питания Резервный ИБП 650 В•А	$120

Выбираем а

Максим Потапов

Компьютер дома – это возможность насладиться играми, цифровым аудио, видео, мультимедийными программами. Современный ПК любой ценовой категории обладает достаточной вычислительной мощностью для этих задач. Но без качественной акустики роль домашнего центра развлечений ему не под силу. То, что мы слышим из колонок, как и то, что мы видим на экране, дает гораздо более сильное впечатление о компьютере, чем все «мегагерцы» и «гигабайты», спрятанные у него в корпусе. Поэтому подойти к вопросу приобретения мультимедийных колонок нужно со всей серьезностью. Как это и сделали мы, собрав и прослушав 33 модели от ведущих мировых производителей.

Если обратиться к каталогу «Hot Line» (www.itc-ua.com/hl), там найдется свыше 130 предложений акустических систем от пятнадцати–двадцати различных производителей. Мы решили отобрать из этого списка продукты элитных марок – Altec Lansing, Creative, Labtec, Teac, JBL, которые уже одним своим именем символизируют качество и престиж. Такое ограничение ни в коем случае не умаляет достоинств других брэндов, нередко составляющих конкуренцию «избранным» производителям не только по цене, но и по качеству продукции.

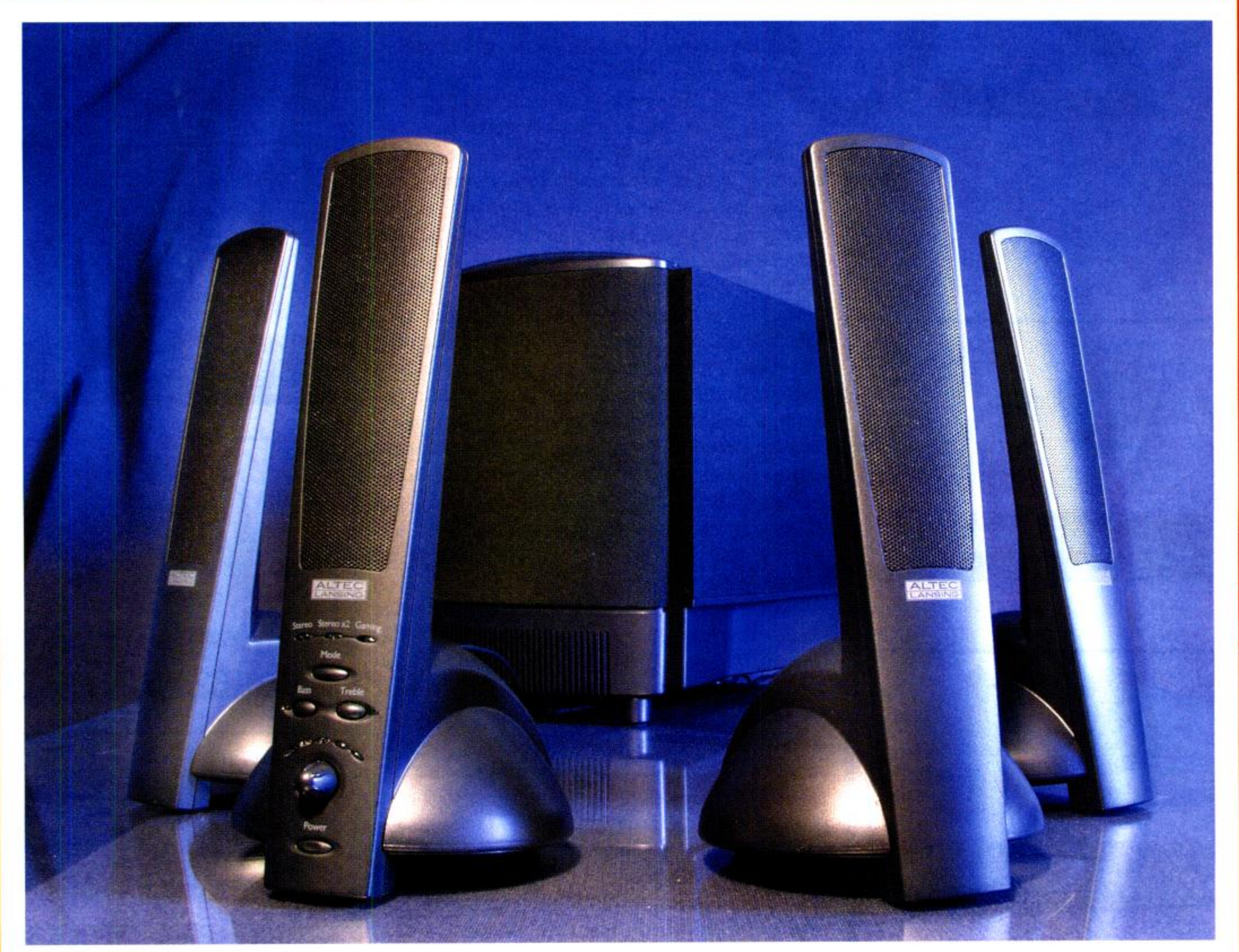
Просто нельзя объять необъятное, и тем более в рамках одной статьи. Да и глобальное снижение цен на компьютерном рынке отразилось и на продукции компаний, продвигающих акустику экстра-класса.

Итак, давайте посмотрим, насколько «самая фирменная» компьютерная акустика оправдывает свое имя. Для начала мы расскажем о том, какие требования мы выдвигали к продуктам в процессе их «аттестации», и заодно дадим некоторые рекомендации: на что следует обращать внимание при выборе и покупке мультимедийных колонок.

Качество звука – это, конечно же, первое, что нас интересует, и в «ДПК-рейтинге» этот критерий имеет наибольший удельный вес. Для тестирования музыкальных способностей колонок мы использовали различный материал – как живую инструментальную музыку, так и тяжелую электронную. Кроме того, мы применяли специальный набор тестовых звуков и записей с диска «Sound Check 2» (Abbey Road Studios), а для многоканальных систем – DVD-фильм «Пятый элемент» с звуковым сопровождением в формате Dolby Digital.

Конечно, подробные лабораторные исследования в магазине неуместны, но экспресс-диагностику можно провести без проблем. К примеру, если в акустической системе есть сабвуфер, попробуйте повернуть его регулятор на максимум и затем включите колонки погромче на какой-нибудь «попсовой» композиции с энергичным басом. Не нужно обладать музыкальным слухом, чтобы услышать, как на определенной громкости сабвуфер станет похрипывать и дребезжать или же средние ча-

кустическую систему



стоты начнут резать слух. Теперь останется решить для себя, достаточно ли той мощности, на которой звук еще можно назвать приятным, для ваших потребностей или нет.

Оправданность цены комплекта акустики – это второй по значимости критерий выбора. Не все то золото, что дорого стоит, но, с другой стороны, качество порой недоступно за меньшую сумму. Поэтому одни колонки за $50 могут оказаться пустой тратой денег и в то же время другие за $150 – наоборот, удачным приобретением. Сказать, насколько оправдана цена на конкретный продукт, невозможно, если не рассматривать альтернатив. Поэтому прежде чем идти в магазин за колонками, стоит узнать о как можно большем количестве моделей, которые доступны за те деньги, что вы готовы потратить.

Оснащенность акустической системы – немаловажный фактор, особое значение здесь имеют регуляторы высоких и низких частот, ведь они позволяют выжать из колонок все, на что они способны (например, уменьшить резкость высоких частот или убрать «хриплость» басов на большой громкости).

Элемент, который просто необходим в домашних условиях, – это выход на наушники. Он обеспечивает дополнительный комфорт в условиях ночного бдения за ПК, ведь каждый раз лезть под стол, чтобы подключить к звуковой плате наушники вместо колонок, – упражнение не из приятных.

Другие ценные функции – это выход на сабвуфер, цифровой вход, поддержка Dolby Digital и Dolby Pro Logic, различные режимы обработки звука, пульт дистанционного управления, стойки и подставки для сателлитов в конце концов.

Дизайн – это, конечно же, дело вкуса, но дизайн – это еще и габариты, ведь компьютерные столы имеют, как правило, немного свободного пространства. Кроме того, важно и то, насколько качественно и практично сделаны корпуса колонок – их прочность, маркость, устойчивость, наличие резиновых «ножек».

Основные технические характеристики представленных моделей вы можете найти в таблице в конце статьи. Следует отметить, что все оценки, которые получили акустические системы, – относительны и действительны лишь в пределах конкретной категории. То есть если колонки конфигурации 4.1 играют на «тройку», это всего лишь означает, что они серьезно уступают другой четырехканальной системе, удостоенной «пятерки».

Чтобы не утомлять читателя, мы не будем рассказывать подробно о каждой из тридцати трех моделей, а поговорим о специфике различных конфигураций – 2.0, 2.1, 4.1 и 5.1 – и о том, какие именно акустические системы заслуживают наибольшего внимания.

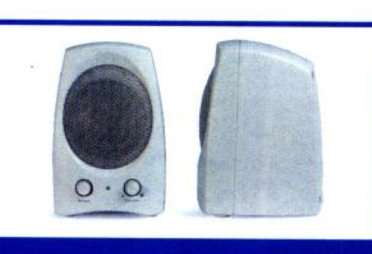
2.0

Главный козырь комплекта из двух колонок без сабвуфера – удобство эксплуатации и привлекательная цена. Но здесь приходится выбирать: либо компактный корпус и полное отсутсвие низких частот, либо полноценный звук и солидные размеры. Ведь маленькие динамики физически не способны выдать ощутимые басы, а для больших необходим соответствующий объем резонатора. Многие двухколоночные системы звучат лучше всего лишь на средней громкости, так что основная область их применения – это фоновая музыка. Такое утверждение полностью справедливо для самых малогабаритных участников нашего обзора – Altec Lansing AVS200, Creative SBS35 и Labtec Spin-50. Все они стоят до $20 и выдают звук, скажем так, удовлетворительного качества. Хотя они и не могут воспроизвести низкие частоты, все остальное у них получается довольно неплохо. Определиться в их выборе помогают оценки за оснащение, дизайн и оправданность цены, согласно которым наиболее привлекательным продуктом является Labtec Spin-50. Эти колонки имеют забавную форму и оборудованы выходом на наушники при очень низкой цене. Altec AVS200 получил невысокую оценку за дизайн в связи с плохой устойчивостью и отсутствием резиновых «ножек».

Из более дорогих колонок наилучшее звучание было у Teac PowerMax 260/2 и Labtec Spin-70. Обе эти модели имеют достаточно большие габариты корпусов и диаметры среднечастотных динамиков, что позволяет им выдавать и басы. По качеству высоких частот у Teac небольшое преимущество, что можно объяснить наличием дополнительных высокочастотных динамиков (их еще называют твитерами) и раздельными регуляторами тембра. Однако по оснащению Labtec все же выигрывает, так как Spin-70 имеет, помимо регулятора тембра, выход на наушники и микрофонный вход плюс режим трехмерного звучания, который в некоторых случаях оказывается весьма полезным.

Особняком стоит модель Teac PowerMax 300/ic. За один внешний вид ей можно простить любые прегрешения, главное из которых – высокая цена. И уж совсем выделяются из толпы продукты компании JBL. Колонки Media 200 продемонстрировали просто образцовое звучание: высокие легки, детальны, прозрачны (спасибо качественному дюймовому твитеру), а низкие прорабатываются настолько хорошо, что можно даже обойтись без сабвуфера. Конечно, настоящих басовых глубин система не достигает, и ей здесь может прийти на помощь деревянный сабвуфер JBL Media Sub ($120) или пластиковый JBL Media Sub2000 ($100).

Ненамного отстает и JBL Media 100: тот же «фирменный» звук, но чуть слабее. 100-й модели уж точно не хватает сабвуфера, для которого в ней, как и в Media 200, предусмотрен соответствующий выход. Исполнение этих продуктов – на высшем уровне, чего стоят хотя бы металлические защитные решетки, да и сам внешний вид. Правда, цены на них таковы, что... стоит перевернуть страницу-другую и посмотреть, что еще хорошего можно купить за эти деньги.



CREATIVE SBS35



LABTEC SPIN-50



ALTEC LANSING AVS200



TEAC POWERMAX 140/2



LABTEC SPIN-60



TEAC POWERMAX 260/2



LABTEC SPIN-70



TEAC POWERMAX 300/IC



JBL MEDIA 100



JBL MEDIA 200

2.1

Такая конфигурация позволяет сэкономить место на столе не в ущерб качеству звука: средне- и высокочастотные динамики не требуют больших корпусов, а громоздкий сабвуфер можно спрятать под стол или поставить где-нибудь рядом. Эта акустика способна выдать не только более качественный, но и более громкий звук, что делает ее универсальной.

Из систем до $60 наилучшее звучание выявлено у Altec Lansing ACS33, но запас мощности у нее невелик. Хороший звук при адекватном басе выдает и Altec Lancing AVS300, но для любителей звука «потяжелее», скорее, подойдут Labtec Pulse-424. Сабвуфер здесь имеет закрытую конструкцию, что устраняет возможность резонансного дребезжания и хрипения «трубы» фазоинвертора. Pulse-424 обладает гораздо большим басовым потенциалом, чем это нужно для маленьких сателлитов, а вот Labtec Pulse-415 сбалансирована лучше. Звучит она, скажем так, более аккуратно, хотя и не так мощно, в связи с чем мы поставили ей такую же оценку, как и Pulse-424.

Акустическая система Creative CSW310 способна выдавать громкий и качественный звук, однако пластиковый корпус сабвуфера отзывается дребезгом на любые «перегрузки» в области низких частот. Похожая ситуация наблюдается и с Teac PowerMax 500/B. Это как раз тот случай, когда лучше меньше да лучше: пусть колонки будут менее мощными, но нам не придется слышать дребезг, установив «неправильную» громкость сабвуфера.

Из систем до $85 больше всех отличились Altec Lansing ATP3 и Labtec Edge-418. Обе эти модели имеют эксклюзивный дизайн: «стреловидные» сателлиты ATP3 содержат целых три динамика (два высокочастотных и один среднечастотник, направленный вниз), а у Edge-418 сателлиты вообще плоские, и их можно повесить, как картину, на стену. Отдать предпочтение какой-либо из этих систем трудно: ATP3 имеет лишь более высокую оценку за оснащение, так как у нее предусмотрены регуляторы высоких и низких частот.

И теперь – самые дорогие системы, получившие наивысшие оценки за качество звука, причем совершенно заслуженно. Комплект Altec Lansing ACS48 оснащен огромным сабвуфером, который звучит просто великолепно – чисто и сколь угодно глубоко. Высокие также прекрасны – благодаря твитерам в сателлитах. Нарекания могут вызвать лишь дизайн и оснащение. Белый цвет– это красиво, но не очень практично, особенно для сабвуфера, который частенько получает пинки под столом. Кроме того, нет регуляторов тембра, но это не так страшно в данном случае: колонки прекрасно звучат и без тональной коррекции.

Комплект от JBL состоит из колонок Media 2000 ($100) и сабвуфера Media Sub2000 ($100). Дизайн сателлитов – весьма оригинальный, с изменяемым углом наклона. Они оснащены эллиптическими динамиками и звучат просто великолепно в своем частотном диапазоне. Сабвуфер довольно компактный, к тому же его корпус – пластиковый, что при такой цене вызывает настороженность. Однако на практике оказалось, что звучит он очень глубоко и чисто. Если призвуки и возникают, то только от «биения» воздуха в порту фазоинвертора, но никакого «пластикового» дребезга! Приходится только сожалеть, что цена (как всегда у JBL) – заоблачная.


ALTEC LANSING AVS300


LABTEC PULSE-415

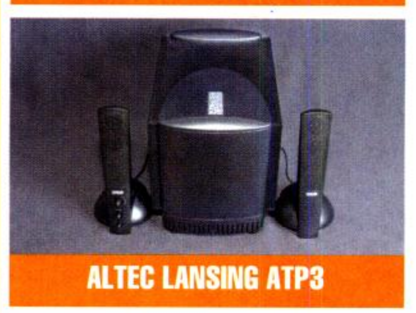

ALTEC LANSING ACS33


CREATIVE CSW310


TEAC POWERMAX 500/B


LABTEC PULSE-424


CREATIVE SOUNDWORKS DIGITAL


ALTEC LANSING ATP3


LABTEC EDGE-418


ALTEC LANSING ACS48


JBL MEDIA 2000 + MEDIA SUB2000

4.1

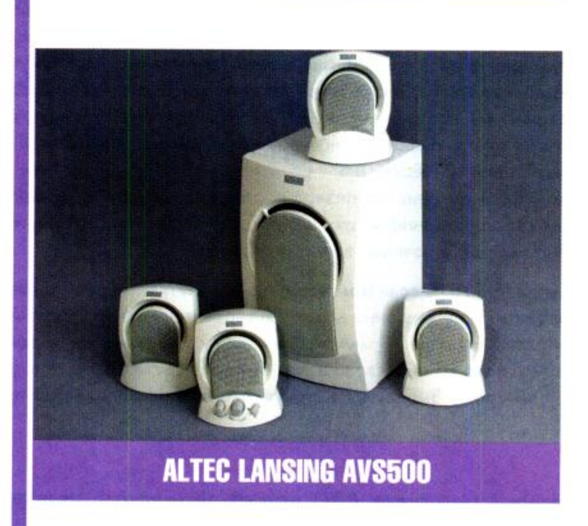
ALTEC LANSING ACS56

Четырехканальные акустические системы ориентированы главным образом на игроков, но новые версии программных проигрывателей DVD (например, CyberLink PowerDVD 3.0) позволяют использовать такие колонки для просмотра видеофильмов с окружающим звуком. Поэтому конфигурацию 4.1 можно назвать оптимальным выбором для компьютеров среднего ценового уровня, оснащенных приводом DVD-ROM и звуковой платой с выходом на 4 канала. Перспектива применения этих колонок для озвучивания фильмов предполагает наличие достаточно большого запаса мощности. Поэтому при оценке качества звучания мы уделяли особое внимание способности выдавать громкий звук с чистыми и сильными басами.

Начнем с самого дешевого комплекта – Creative FPS1000. Если поставить его в один ряд с остальными моделями, стоимость которых порой переваливает за $100, тогда качество звука можно оценить не выше чем на «тройку». Главная проблема здесь – очень маленький и слабый сабвуфер, корпус которого «болезненно» реагирует на высокие уровни громкости. Но если Creative FPS1000 не «напрягать» – тогда все хорошо и в музыке, и в фильмах, и в играх. Также в комплекте идут стойки для тыловых спикеров – мелочь, а очень приятно, за что FPS1000 получили высокую оценку за оснащенность.

Гораздо привлекательнее в смысле качества звука другой комплект – Altec Lansing AVS500, который стоит чуть дороже. Здесь сабвуфер уже деревянный и имеет более удачную конструкцию, к тому же сателлиты звучат не менее громко и в чем-то даже более приятно. Все это делает Altec Lansing AVS500 выигрышным вариантом, причем не только в сравнении с Creative FPS1000. К примеру, более дорогой Altec Lansing ACS54 просто разочаровал, и виной тому откровенно слабый сабвуфер. Хотя у него и «деревянный» корпус, выдать ощутимый бас ему не удается. Два других 70-долларовых комплекта – от Labtec и Creative – звучат «потяжелее», но и у них есть свои нюансы. У Creative FPS1500 – опять же, «звонкий» пластиковый сабвуфер. Корпус сделан получше, чем у FPS1000, но и он с трудом сдерживает «порывы» низкочастотного динамика, способного выдать сильный бас. Кроме того, практически всем сателлитам Creative свойственна некоторая жесткость средних и высоких частот, и это другая причина, по которой включать на всю громкость FPS1500 не захочется.

У Labtec Arena-515 все отлично с сабвуфером: никакого дребезга, ударные звучат мощно и четко, в целом он отлично помогает маленьким сателлитам



ALTEC LANSING AVS500



ALTEC LANSING ATP5



CREATIVE FPS1500



CREATIVE FPS1000

выдать полноценный и мощный звук. Оценку за качество пришлось снизить лишь в связи с тем, что корпуса сателлитов иногда «позванивают» на высоких уровнях громкости.

И наконец, самые дорогие игровые комплекты от Altec Lansing, которые вполне оправдывают свою стоимость.

Altec Lansing ATP5 – просто шикарная вещь, другого слова не подобрать. Кажется, он всем своим видом вдохновляет на подвиги: угольно-черный цвет, зеленые индикаторы, агрессивные формы. Сателлиты – такие же, как у Altec Lansing ATP3, но в полтора раза мощнее, так что высоких частот – сколько угодно, что очень важно для пространственных эффектов и точной локализации источников звука (серьезные игроки оценят). Сабвуфер – мощнее в два раза, чем у ATP3, звук практически безупречный (разве что на запредельных уровнях громкости пластиковые детали оформления начинают отзываться). Возможно и цифровое подключение, но раздельные цифровые входы для фронта и тыла вызывают некоторое недоумение – таких звуковых плат мы еще не встречали. Управлять комплектом очень удобно: регуляторы легко доступны, все они – цифровые. Порадовал режим StereoX2, который позволяет выводить на четыре колонки стереосигнал, подключенный к фронтальному входу.

Altec Lansing ACS56 имеет сателлиты традиционной конструкции, однако средние частоты здесь в чем-то даже лучше, чем у ATP5. А вот высокие – не в таком изобилии, как у ATP5 (еще бы, там два твитера, а здесь – один средневысокочастотный динамик). Корпус сабвуфера Altec Lansing ACS56 отличный, да и сам низкочастотный динамик трудно перегрузить. Регулятор уровня сабвуфера лучше не крутить в сторону увеличения, иначе низкие частоты заглушат все, и звук сателлитов в них просто утонет. Конечно, этот комплект впечатляет в плане дизайна и звука не так сильно, как ATP5, но ведь и стоит он на четверть дешевле.


LABTEC ARENA-515


ALTEC LANSING ACS54

5.1



CREATIVE DTT3500 DIGITAL



CREATIVE DTT2200

Это самые универсальные акустические системы, которые подойдут как для просмотра фильмов с многоканальным звуком в форматах Dolby Digital и Dolby Pro Logic, так и для любых других задач. Кстати, в играх все чаще встречается поддержка шестиканального звука, и в скором времени это станет стандартом.

Требования к мощности и качеству колонок в данном случае самые высокие, так как акустика должна выдерживать любые звуковые нагрузки и в то же время быть способной «прорисовывать» самые тихие и тонкие звуковые сцены.

Вообще, кинотеатр на ПК – великолепная возможность получить высочайшее качество звука и изображения за малую цену. Приводы DVD-ROM стоят около $60, в то время как бытовые проигрыватели – от $150 и выше. Изображение, которое мы получаем на мониторе за $300–500, встречается лишь на телевизорах дороже $1000 (чего стоит хотя бы отсутствие зернистости и мерцания). Недостаток такого решения в том, что на базе ПК можно построить лишь персональный кинотеатр, но никак не домашний, ведь комфортно сидеть вблизи 17- или 19-дюймового монитора могут максимум два человека. Итак, главное, чего не хватает для построения суперкинотеатра для двоих, – это хорошего комплекта из пяти сателлитов и сабвуфера.

Из представленных в обзоре продуктов наилучшие результаты по качеству звука и оснащенности (при разумной цене) показали Creative DTT3500 и Altec Lansing ADA890. У каждого из этих комплектов есть и сильные, и слабые стороны. Первое, что бросается в глаза, – это отсутствие центрального громкоговорителя у ADA890. У DTT3500 этот динамик, наоборот, усилен – он крупнее и в три раза мощнее,

ВНЕ КОНКУРЕНЦИИ

JBL MEDIA 3000

ЖЕЛЕЗО НОМЕРА

Мультимедийная акустическая система за $500 – это должно быть что-то потрясающее, не правда ли? Колонки JBL Media 3000 произвели именно такое впечатление, причем не только звуком, но и внешним видом. Сабвуфер имеет такие габариты, что его можно спутать с небольшим холодильником. Сходство усиливают масса «агрегата» и черный радиатор, который занимает практически всю заднюю панель. Не менее впечатляют и сателлиты, каждый из которых имеет твитер в дополнение к среднечастотнику. Мощность одного такого «малыша» – 35 Вт, причем абсолютно честных.

Как все это звучит? Превосходно! Все нюансы высоких и низкочастотные эффекты любой насыщенности подаются системой легко, как бы играючи. В результате даже на больших уровнях громкости звук не становится менее приятным, жестким. Эта удивительная мягкость, скорее всего, связана с тем, что комплект рассчитан на озвучивание целых комнат, а в случае с компьютерным кинотеатром все динамики оказываются в непосредственной близости к слушателю. Поэтому системе никогда не приходится «напрягаться», и звук остается абсолютно чистым на любых уровнях громкости.

Оснащение Media 3000 просто великолепно. Очень удобен и интуитивно понятен пульт ДУ, по форме чем-то напоминающий кредитную карточку. Инфракрасный датчик подключается через длинный шнур, и его можно разместить где угодно. Остается только сожалеть, что в комплекте не идут фирменные стойки для сателлитов (в них предусмотрены специальные пазы).

Кстати, мы поставили высокую оценку за оправданность цены только потому, что комплект активной акустики высокого класса со встроенным декодером Dolby Digital от такой фирмы, как JBL, действительно меньше не стоит.

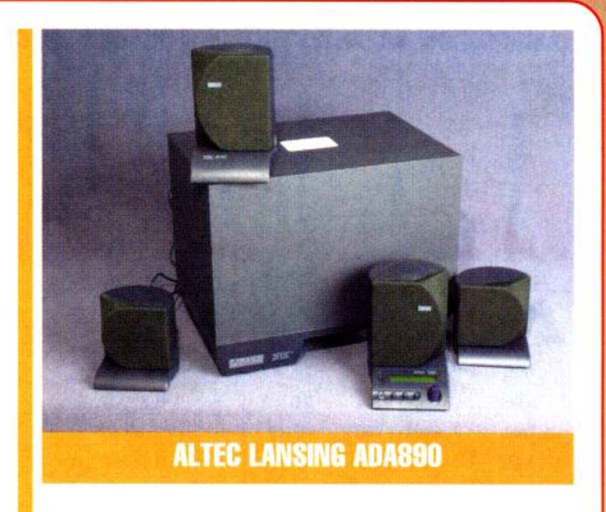
чем другие сателлиты. Акустике ADA890 приходится работать в специальном режиме с так называемым фантомным центром, что, вообще говоря, не приветствуется. Однако в нашем случае динамики фронтальной пары располагаются недалеко друг от друга (рядом с монитором), поэтому на практике никаких проблем со слышимостью диалогов (а это главное предназначение центрального канала) не возникает. Такая конфигурация в некотором смысле даже более удобна – нет сложностей с размещением центрального громкоговорителя. Более того, из четырех динамиков ADA890 можно вообще соорудить две колонны (на корпусе сателлитов предусмотрены сответствующие пазы), и тогда получится великолепный стереокомплекс. В конце концов, четырехколоночное решение не помешало ADA890 получить сертификат THX – знак того, что акустика соответствует самым высоким требованиям, выдвигаемым компанией Lucasfilm к мультимедийным системам.

И все же наличие мощнейшего центрального спикера дает DTT3500 серьезное преимущество. Но в чем акустика от Creative уступает – так это в оснащенности сателлитов, ведь они здесь однополосные, а фронтальная пара ADA890 имеет дополнительные высокочастотные динамики, что обеспечивает комплекту от Altec Lansing более легкое и детальное звучание. В то же время нельзя не отметить, что сателлитам DTT3500 не присуща та резкость средних и высоких частот, которой «страдают» другие системы Creative на максимальной громкости.

Сабвуферы обоих комплектов великолепны, их корпуса выдерживают низкочастотные всплески любой амплитуды без колебаний. У DTT3500 предусмотрен линейный выход для подключения другого сабвуфера, но в этом вряд ли возникнет необходимость.

В плане оснащения у Creative, казалось бы, есть все, даже стойки для тыловых спикеров и специальные подставки для центрального громкоговорителя, которые позволяют его легко установить на монитор. Но нет регулировки высоких и низких частот (лишь уровень сабвуфера). У ADA890 есть не только раздельные регуляторы тембра, но и выход на наушники, так что здесь он получил оценку повыше. Однако более оправданная цена Creative DTT3500 все же разрешила спор в ее пользу.

Ну а «приз зрительских симпатий» достался Creative DTT2200. При среднем качестве звука (сабвуфер подкачал – его корпус с трудом сдерживает напор мощных басов, которые выдает низкочастотный динамик) и наличии лишь трех регуляторов на выносном шнуре (уровень громкости, совмещенный с выключателем, уровень сабвуфера, баланс фронт/тыл) этот комплект имеет одно неоспоримое преимущество, которое может перевесить все недостатки, – сверхнизкую цену. Учитывая, что звуковые платы с выходом 5.1 вполне доступны сегодня, можно получить дешевую и многофункциональную аудиосистему, пригодную как для игр, так и для просмотра видео с шестиканальным звуком.


ALTEC LANSING ADA890


TEAC POWERMAX 2000

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ И ОЦЕНКИ АКУСТИЧЕСКИХ СИСТЕМ (МОДЕЛИ СГРУППИРОВАНЫ ПО КАТЕГОРИЯМ И РАЗМЕЩЕНЫ В ПОРЯДКЕ ВОЗРАСТАНИЯ ЦЕНЫ)

Производитель	Модель	Мощность[1], Вт × количество сателлитов	Мощность сабвуфера[1], Вт	Диаметр динамика сателлита[2], мм	Диаметр динамика сабвуфера, мм	Корпус сабвуфера[3]	Габариты сателлитов[4], мм	Габариты сабвуфера[4], мм	Регуляторы НЧ и ВЧ[5]	Выход на наушники	Особенности[6]	Качество звука	Оправданность цены	Оснащенность	Дизайн	«ДПК»-рейтинг	Цена, $
2.0																	
Creative	SBS35	2,5 × 2	-	63	-	-	101 × 153 × 114	-	Нет	Нет	-	3	5	2	5-	65/100	14
Labtec	Spin-50	1 × 2	-	Н/д	-	-	100 × 153 × 118	-	Нет	Да	-	3	5	3+	5	73/100	16
Altec Lansing	AVS200	3 × 2	-	75	-	-	108 × 178 × 110	-	Нет	Нет	-	3	3	2	4-	55/100	20
Teac	PowerMax 140/2	4,5 × 2	-	Н/д	-	-	125 × 190 × 200	-	Tone	Да	-	4-	3	4+	4	70/100	24
Labtec	Spin-60	2,5 × 2	-	Н/д	-	-	113 × 230 × 126	-	Tone	Да	-	4-	4	4+	4	76/100	26
Teac	PowerMax 260/2	5 × 2	-	100, 50	-	-	159 × 276 × 172	-	Да	Нет	ОЗ	4	4	4	3+	76/100	31
Labtec	Spin-70	6 × 2	-	Н/д	-	-	120 × 265 × 140	-	Tone	Да	ОЗ	4	5	5	5-	88/100	33
Teac	PowerMax 300/ic	4,5 × 2	-	70	-	-	120 × 175 × 195	-	Tone	Да	-	4-	3	4+	5	73/100	43
JBL	Media 100	6 × 2	-	75, 25	-	-	89 × 194 × 146	-	Tone	Нет	ВС	4+	3	4-	5	76/100	60
JBL	Media 200	10 × 2	-	100, 25	-	-	133 × 267 × 203	-	Да	Нет	ВС	5+	4-	5	5	92/100	90
2.1																	
Altec Lansing	AVS300	3,5 × 2	10	75	135	Д	100 × 125 × 113	175 × 275 × 163	Нет	Нет	-	4-	5	3	4	74/100	40
Labtec	Pulse-415	5 × 2	15	50	100	Д	80 × 85 × 78	190 × 240 × 190	Нет	Нет	-	4-	4	2	4	65/100	48
Altec Lansing	ACS33	5 × 2	15	75	100	Д	90 × 140 × 105	180 × 170 × 265	Нет	Нет	-	4	4	2	5	70/100	50
Creative	CSW 310	4,5 × 2	12	75	105	П	89 × 89 × 89	190 × 272 × 193	Sub	Нет	-	3+	3	3+	5	68/100	50
Teac	PowerMax 500/B	5 × 2	12,5	51, 18	105	П	65 × 162 × 87	162 × 185 × 225	Да	Да	-	3+	4	5	5-	78/100	57
Labtec	Pulse-424	6 × 2	20	45	200	Д	80 × 123 × 85	228 × 228 × 250	Sub	Да	-	4-	4-	4+	4	74/100	60
Creative	SoundWorks Digital	8 × 2	24	63	135	Д	89 × 89 × 89	165 × 203 × 365	Sub	Нет	ШУ, ЦВ	4	3+	4	5	77/100	75
Altec Lansing	ATP3	6 × 2	18	75, 28, 28	165	Д	110 × 235 × 120	215 × 235 × 355	Да	Нет	-	4+	5	4	5	88/100	80
Labtec	Edge-418	5,5 × 2	18,5	230[7]	130	Д	135 × 260 × 19	222 × 238 × 222	Sub	Нет	ШУ	4+	5	3+	5	85/100	85
Altec Lansing	ACS48	20 × 2	40	75, 18	150	Д	95 × 145 × 110	355 × 200 × 320	Sub	Нет	-	5	4	3	4	80/100	129
JBL	Media 2000 + Media Sub2000	15 × 2	35	75	100	П	76 × 194 × 200	133 × 244 × 273	Да	Нет	ВС	5	3	4+	5	83/100	200
4.1																	
Creative	FPS1000	4 × 4	8	50	105	П	70 × 70 × 76	158 × 150 × 237	Sub	Нет	ШУ	3	5-	4	4	71/100	55
Altec Lansing	AVS500	3,6 × 4	14	75	135	Д	100 × 125 × 113	175 × 275 × 163	Sub	Нет	-	4-	5	3+	4	76/100	60
Creative	FPS1500	6 × 4	17	75	105	П	89 × 89 × 89	190 × 272 × 193	Sub	Нет	ШУ	4-	4	3+	5	75/100	70
Labtec	Arena-515	4 × 4	15	50	100	Д	78 × 80 × 78	190 × 245 × 190	Нет	Нет	-	4-	4	3	4	71/100	70
Altec Lansing	ACS54	5 × 4	20	75	100	Д	90 × 140 × 105	180 × 170 × 265	Sub	Нет	-	3	4	3+	5	70/100	71
Altec Lansing	ACS56	35[8]	35	75	165	Д	90 × 140 × 105	240 × 208 × 310	Да	Нет	ЦВ	4+	4	5	5	87/100	120
Altec Lansing	ATP5	35[8]	45	75, 28, 28	165	Д	110 × 235 × 120	215 × 280 × 355	Да	Нет	ЦВ	5	4	5	5	92/100	160
5.1																	
Creative	DTT2200	6 × 5	19	63	Н/д	Д	89 × 89 × 89	165 × 203 × 168	Sub	Нет	ШУ	4-	5+	2	5	72/100	100
Teac	PowerMax 2000	15 × 5	45	75	165	Д	95 × 105 × 105	348 × 250 × 275	Sub	Нет	DD, DPL, ОЗ, ДУ, ЦВ	4-	3	4	4	69/100	260
Creative	DTT3500 Digital	7 × 4 + 21	30	63[9]	150	Д	89 × 89 × 89[9]	250 × 204 × 375	Sub	Нет	DD, DPL, ОЗ, ДУ, ВС, ЦВ	5-	5-	5-	5	91/100	275
Altec Lansing	ADA890	15 × 4	60	75, 25[10]	200	Д	137 × 162 × 110[11]	365 × 290 × 260	Да	Да	DD, DPL, ДУ, ЦВ	5-	4	5	5	88/100	295
JBL	Media 3000	35 × 5	65	Н/д	Н/д	Д	81 × 111 × 95	330 × 384 × 368	Да	Нет	DD, DPL, ОЗ, ДУ, ЦВ	5+	5-	5	5	98/100	500

1 Указана мощность RMS, в отличие от PMPO, выражающая реальную мощность, на которой колонки могут работать продолжительное время.

2 В случае если в сателлите установлено два или больше динамиков, их диаметры указываются через запятую.

3 Д – деревянный (MDF), П – пластиковый.

4 Ширина × высота × глубина.

5 Tone обозначает совмещенный регулятор высоких (ВЧ) и низких (НЧ) частот, Sub – наличие лишь регулятора громкости сабвуфера.

6 ОЗ – дополнительные обработки звука (окружающее звучание, усиление и др.), ВС – выход на сабвуфер, ШУ – пульт дистанционного управления на шнуре, ДУ – пульт дистанционного управления, ЦВ – цифровой вход (в дополнение к аналоговому), DD – декодер Dolby Digital, DPL – декодер Dolby Pro Logic.

7 Диагональ плоского излучателя.

8 Суммарная мощность для 4 сателлитов.

9 Центральный спикер: диаметр динамика – 75 мм, габариты – 100 × 95 × 90.

10 Тыловые сателлиты не имеют 25-миллиметрового твитера.

11 Габариты тыловых сателлитов: 110 × 117 × 104.

ПРОДУКТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ:

Altec Lansing	«Фолгат ФТК»	(044) 227-5143
Creative	K-Trade	(044) 252-9222
	«Евро Плюс»	(044) 249-7231

JBL	«Вектра-Сервис»	(044) 245-4068
Labtec	DataLux	(044) 249-6666
Teac	«Фолгат ФТК»	(044) 227-5143
	«Версия»	(044) 510-8312

Звуковые карты: мегатест

Сергей Светличный, Сергей Макаров

Еще год назад подобное тестирование было просто немыслимым. В самом деле, собрать в то время более двух десятков звуковых карт можно было, лишь выгребая подчистую все, начиная от допотопных плат, рассчитанных еще на шину ISA, и заканчивая безымянными продуктами сомнительного происхождения.



Однако за прошедший год ситуация кардинально изменилась – появились новые имена; известные компании, ранее выпуском звуковых карт не занимавшиеся, решили наверстать упущенное; в конце концов, именитые производители наконец-то обновили свои линейки. В итоге мы сами были довольно сильно удивлены, когда сбор продуктов принес неожиданно для нас самих богатый урожай – целых 27 аудиокарт. Сразу следует оговориться: здесь есть как совершенно новые модели, так и платы, которые появились сравнительно давно, однако и по сей день имеющиеся в продаже.

В процессе отбора продуктов для тестирования редакция руководствовалась следующими критериями: во-первых, аудиокарта должна быть от более или менее известного производителя (исключение мы сделали буквально для одной-двух карт на чипах от Yamaha, как самых распространенных low-end-плат) и, во-вторых, стоимость карты не должна превышать $200, что позволило «отсечь» профессиональные аудиоплаты, для рядового домашнего пользователя интереса не представляющие. Правда, две такие платы все-таки сумели «просочиться» – они идут «вне конкурса», поскольку нам самим было интересно узнать, на что можно рассчитывать, приобретая профессиональный продукт, по цене сопоставимый с бытовыми аудиокартами высокого уровня. Да и читателям, полагаем, перед покупкой звуковой карты будет нелишне знать, что за $150–200 можно купить не только «супернавороченный» мультимедий-

ный комбайн, но и профессиональную карту, для игр и развлечений не предназначенную.

Все многообразие аудиоплат мы решили разбить на пять категорий – в самом деле, продукты очень разные как по цене, так и по возможностям, и сравнивать между собой платы стоимостью в $20 и $200 просто некорректно. Первые четыре категории были организованы по ценовому признаку (кроме того, в последней из них в силу легко объяснимых причин оказались все продукты с различными «наворотами» вроде дочерних плат и внешних модулей), а в пятую решили включить аудиокарты (без оглядки на их стоимость) с поддержкой шестиканального звука, необходимого для создания домашнего кинотеатра на базе ПК.

НИЖНИЙ ЦЕНОВОЙ ДИАПАЗОН

Как мы уже говорили, сюда попадают звуковые карты нижнего ценового уровня – их стоимость не превышает $30. Соответственно, рассчитывать на очень высокое качество звучания и полноценную поддержку современных стандартов трехмерного аудио не приходится, эти продукты заинтересуют лишь самых экономных пользователей, которым звуковая карта необходима только в качестве источника звука без учета его качества. Игрокам и любителям музыки они вряд ли подойдут, комплектация здесь также не поражает богатством и разнообразием – нередки случаи, когда карта поставляется as is – пластиковый пакет, компакт-диск с драйверами и собственно плата. Достаточно аскетичный набор, не правда ли? Хотя не все так плохо, как может показаться на первый взгляд, при желании и среди дешевых продуктов можно найти вполне приличные экземпляры, отрабатывающие свою стоимость на все 100%.

К примеру, звуковая карта AOpen AW744 Pro. Построенная на чипе Yamaha YMF744B-V и оснащенная довольно качественным кодеком от SigmaTel – STAC9708T, она показала очень хорошие результаты при воспроизведении как аудиофайлов в формате .wav и .mp3, так и MIDI-композиций. Последнее, правда, является традиционным «коньком» аудиочипов Yamaha. Кроме того, эта карта оснащена разъемами S/PDIF In и S/PDIF Out, что позволит даже обладателю такого недорогого продукта воспользоваться всеми преимуществами цифрового звука.

Также стоит обратить внимание и на карту достаточно известной у нас компании Leadtek – WinFast 4X Sound. При цене в полтора раза меньшей, чем у фаворита этой ценовой категории – AOpen AW744 Pro, она имеет практически идентичный с ней по качеству аудиотракт. Воспроизведение музыкальных композиций нареканий не вызвало, единственным минусом можно считать лишь то, что WinFast 4X Sound использует программный MIDI-синтезатор от Microsoft, что, конечно же, не замедлило сказаться на качестве проигрывания MIDI, которое, скажем прямо, у этой карты не блещет. В остальном же – вполне достойное изделие за более чем умеренную цену.

Заслуживает внимание и еще один продукт упоминавшейся уже здесь AOpen – AW320 Phantom. В отличие от своего старшего собрата, построенного на чипе Yamaha, эта карта использует микросхему Crystal CS4614 и кодек той же компании – CS4294-JQ. Ситуация полностью аналогична вышеописанной – как и WinFast 4X Sound, качественный аудиотракт сочетается с посредственным MIDI (здесь также используется программный синтезатор производства Microsoft). Но стоимость этой карты все же меньше, чем продукта Leadtek: $14 вместо $18. Согласитесь, что выбирая столь дешевую карту, экономия даже такой суммы является довольно существенным фактором при покупке.

СРЕДНИЙ ЦЕНОВОЙ ДИАПАЗОН

В эту категорию попадают карты довольно высокого качества, а значит, и более дорогие. Верхний уровень цены для них был установлен на отметке $50. За указанную сумму покупатель получает изделие, обладающее достаточно высокими характеристиками, хорошо оснащенное и, как правило, от именитого производителя. Основными потребителями таких продуктов станут любители компьютерных игр, которые хотят получить поддержку стандартов трехмерного звука, а также пользователи, желающие прослушивать музыкальные композиции с качеством звука выше среднего.

Здесь традиционно лидируют продукты компании Creative – SoundBlaster PCI 512 и SoundBlaster Live! Player 1024 при небольшом преимуществе последнего. Качество воспроизведения MIDI у обеих карт одинаковое и довольно высокое. Отличия же заключаются в дополнительных выходах (Player 1024 имеет Digital Out и разъем AUDIO Extension) и более высоком качестве проигрывания WAV и MP3 платой SB Live! Player 1024. Одинаковая цена на оба изделия объясняется тем, что Player 1024 поставляется в OEM-варианте.

Однако уже прошло то время, когда Creative могла спокойно почивать на лаврах, не опасаясь конкурентов, – на рынке появляются продукты, которые практически «дышат в затылок» картам этой фирмы, обладая сравнимой и даже меньшей ценой.

В первую очередь, это платы компании Guillemot, продающиеся под торговой маркой Hercules. И если младшая модель – GameSurround Muse XL – вряд ли составит конкуренцию серии SB Live!, то вот Hercules Fortissimo II показывает результаты, очень близкие к результатам фаворита, и при этом обладает оптическими разъемами S/PDIF In и S/PDIF Out. Кроме того, эта модель поддерживает оба стандарта трехмерного звука – EAX и A3D. Как видим, у Creative появился достойный конкурент, предлагающий продукты в той же ценовой категории, что и младшие модели SB Live!, но с характеристиками, которыми обладают лишь верхние модели этой серии.

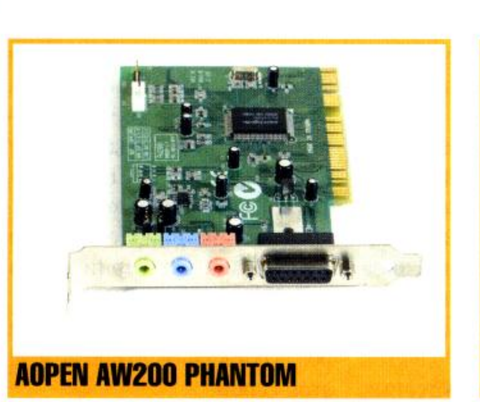
Довольно интересным оказался продукт компании Forte Media – Quad X-Treme FM. Отличительной особенностью этой карты является то, что она имеет встроенный FM-тюнер. Все было бы просто замечательно, если бы не очень посредственное качество звука, продемонстрированное этим изделием. Для воспроизведения MIDI-композиций, например, в ней используется архаичный FM-синтез! Да и прослушивание музыки в форматах WAV и MP3 оставило у нас довольно неприятное впечатление – блеклые, невыразительные басы и нечеткие верхние частоты в сочетании с постоянным фоновым шумом делают эту карту практически непригодной для сколько-нибудь серьезного воспроизведения звука.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

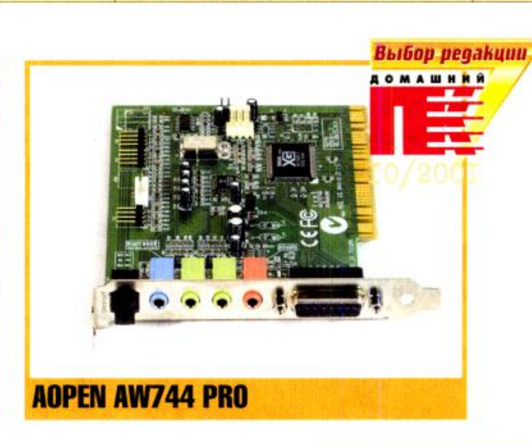
Аудиокарты оценивались по десятибалльной шкале по следующим параметрам: качество звучания WAV (использовались композиции с живыми инструментами с ярко выраженными высокими и низкими частотами) и MIDI, оснащенность платы. Качество звучания определялось методом экспертных оценок с последующим усреднением результатов. Все карты устанавливались в компьютер с ОС Windows 2000 Professional, для их прослушивания использовались наушники KOSS A/250, любезно предоставленные компанией ITKOM, www.itkom.com.ua. Помимо оснащенности платы (имеется в виду присутствие дополнительных разъемов, вроде цифрового S/PDIF), оценивалась также ее комплектация – наличие диска с драйверами (да-да, были и такие платы, к которым драйверы нам приходилось искать самостоятельно), дисков с программным обеспечением, руководства пользователя, соединительных шнуров, различных дополнительных аксессуаров и т. д.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ЗВУКОВЫХ КАРТ ЦЕНОВОГО ДИАПАЗОНА ДО $30

Производитель/модель	Чип	Кодек (разрядность/количество выходных каналов)	Внешние разъемы
AOpen AW200 Phantom	Avance Logic ALS 4000	Внутренний	Line-In, Line-Out, Mic-In, Game/MIDI
AOpen AW320 Phantom	Crystal CS4614	Crystal CS4294-JQ (выход 20 бит, вход 18 бит, 4 канала)	Line-In, Line-Out, Mic-In, Game/MIDI
AOpen AW744 Pro	Yamaha YMF744B-V	SigmaTel STAC9708T (18 бит, 4 канала)	Line-In, Mic-In, Front speaker, Rear speaker, S/PDIF out, Game/MIDI
Asong SoundWorld	Yamaha YMF744B-V	Внутренний	Line-In, Mic-In, Front speaker, Rear speaker, Game/MIDI
Creative SoundBlaster VIBRA 128	Creative CT5880-DCQ	Creative CT1297-TAT (18 бит, 2 канала)	Line-In, Line-Out, Mic-In, Game/MIDI
Leadtek WinFast 4X Sound	C-Media CMI8738/PCI	Внутренний (16 бит, 4 канала)	Line-In, Mic-In, Front speaker, Rear speaker, Game/MIDI


AOPEN AW200 PHANTOM


AOPEN AW320 PHANTOM



AOPEN AW744 PRO


ASONG SOUNDWORLD


CREATIVE SOUNDBLASTER VIBRA 128



LEADTEK WINFAST 4X SOUND

ХАРАКТЕРИСТИКИ ЗВУКОВЫХ КАРТ ЦЕНОВОГО ДИАПАЗОНА ОТ $30 ДО $50

Производитель/модель	Чип	Кодек, разрядность/количество каналов	Внешние разъемы
Creative SB Live! Player 1024 OEM	Creative EMU10K1-NEF	Внутренний (2 канала) + Crystal CS4297A-JQ EP (выход 20 бит, вход 18 бит, 2 канала)	Line-In, Mic-In, Front speaker, Rear speaker, Digital out, Game/MIDI
Creative SoundBlaster PCI 512	Creative EMU10K1-NEF	Внутренний (2 канала) + Creative CT1297-TAT (18 бит, 2 канала)	Line-In, Mic-In, Front speaker, Rear speaker, Game/MIDI
Forte Media Quad X-Treme FM	ForteMedia FM801-AU	Wolfson WM9704 (18 бит, 4 канала)	ANT, Line-in, Mic-in, Front speaker, Rear speaker, GAME/MIDI
Hercules GameSurround Fortissimo II	Crystal CS4624-CQ	Crystal CS4294-JQ EP (выход 20 бит, вход 18 бит, 4 канала)	Analog In/Out, Line-In, S/PDIF in, S/PDIF out, GAME/MIDI
Hercules GameSurround Muse XL	C-Media CMI8738/PCI-SX	Внутренний (16 бит, 4 канала)	Line-In, Mic-In, Front speaker, Rear speaker, Game/MIDI
Terratec 512i Digital	ForteMedia FM801-AU	Wolfson WM9704 (18 бит, 4 канала)	Line-In, Mic-In, Front speaker, Rear speaker, S/PDIF out, Game/MIDI
Turtle Beach Montego II Quadzilla	Vortex 2 AU8830	SigmaTel STAC9704T (18 бит, 2 канала)	Line-In, Line-Out, Mic-In, Game/MIDI

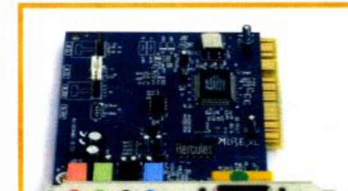
Внутренние разъемы	Доп. возможности	Оценка WAV/MIDI	Оснащенность платы/комплектация	Цена, $
2 Analog CD-in	-	4,7/5	Минимальная/минимальная	13
MPEG, AUX-in, TAD, 2 Analog CD-in	-	8,2/4,5	Средняя/минимальная	14
Analog CD-in, Digital CD-in, S/PDIF in, TAD, AUX-in	-	8,3/9,7	Высокая/высокая	29
Analog CD-in	-	7,5/7	Средняя/минимальная	10
TAD, Analog CD-in, AUX-in	-	7,7/5,5	Средняя/минимальная	18
AUX-IN, 2 Analog CD-in, PCSPK in, Modem DAA Module	-	8,2/4,5	Высокая/средняя	18



CREATIVE SB LIVE! PLAYER 1024


FORTE MEDIA QUAD X-TREME FM

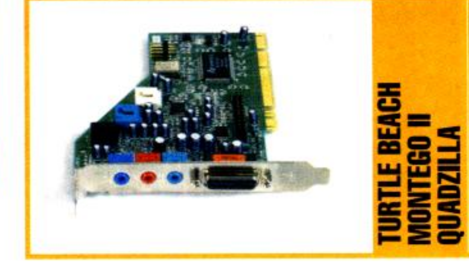

CREATIVE SOUNDBLASTER PCI 512


HERCULES GAMESURROUND MUSE XL



HERCULES GAMESURROUND FORTISSIMO II


TERRATEC 512I DIGITAL


TURTLE BEACH MONTEGO II QUADZILLA

Внутренние разъемы	Доп. возможности	Оценка WAV/MIDI	Оснащенность платы/комплектация	Цена, $
TAD, Analog CD-in, AUX-in, AUD_EXT	-	9,5/9	Высокая/минимальная	50
TAD, Analog CD-in, AUX-in	-	9/9	Средняя/высокая	50
TAD, Video in, 2 Analog CD-in	FM-radio	3/2	Высокая/минимальная	31
Analog CD-in, AUX-in/Video-in	-	8,5/7	Высокая/высокая	50
AUX-in, 2 Analog CD-in	-	7,3/4	Средняя/высокая	30
Analog CD-in, TAD, AUX-in	-	7,5/4	Высокая/средняя	42
Analog CD-in, TAD, AUX-in, S/PDIF	-	8,3/6	Средняя/минимальная	44

ВЕРХНИЙ ЦЕНОВОЙ ДИАПАЗОН

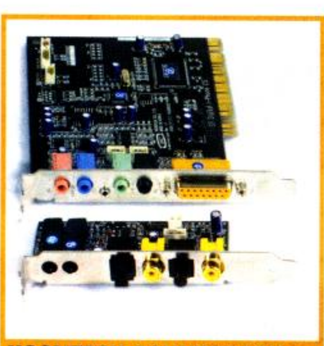
Сюда мы отнесли сравнительно дорогие карты стоимостью до $100, предназначенные для требовательных пользователей, обладающих довольно качественной акустикой и желающих приобрести звуковую карту соответствующего класса.

В первую очередь хотелось бы обратить внимание на продукт фирмы Terratec – Terratec DMX. Карта продемонстрировала очень неплохое качество звука, и если бы не весьма посредственное воспроизведение MIDI (опять же по причине использования синтезатора от Microsoft), она вполне могла бы претендовать на звание победителя в данной категории, учитывая весьма приличную оснащенность. Ее «младшая сестра», Terratec DMX XFire 1024, также неплохо показала себя при воспроизведении WAV и MP3 файлов, но MIDI... Качество его немного улучшилось, однако все-таки осталось очень далеким от идеала.

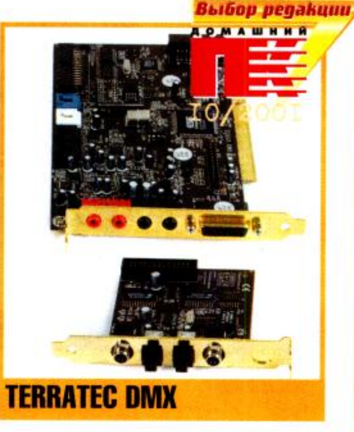
И наконец, два продукта компании Hoontech – Hoontech Soundtrack I-Phone CS и Hoontech Soundtrack I-Phone Digital XG. Эти продукты позиционируются как решения для Internet-телефонии, о чем свидетельствует наличие разъемов для подключения комплекта HandsFree. Кстати, сам комплект входит в поставку обеих карт.

Старшая модель, Hoontech Soundtrack I-Phone Digital XG, к сожалению, не порадовала нас качеством звучания. Однако MIDI-композиции она воспроизводила просто превосходно, что неудивительно, так как в ней используется чип от Yamaha. Hoontech Soundtrack I-Phone CS, построенная на чипе Crystal CS4624-CQ, звучала несколько лучше, но все-таки на «чемпионское место» явно не претендовала.

В принципе, считать ли не слишком высокое качество звука у этих продуктов большим недостатком, спорный вопрос. Ведь, как мы уже говорили выше, обе карты предназначены для решения несколько иных задач, чем высококлассное воспроизведение аудио. Эти изделия предназначены для организации на ПК «коммуникационного центра» Internet-телефонии. И, судя по оснащению, с этой задачей они справляются замечательно.


HOONTECH SOUNDTRACK I-PHONE CS


HOONTECH SOUNDTRACK I-PHONE DIGITAL XG



TERRATEC DMX


TERRATEC DMX XFIRE 1024

ХАРАКТЕРИСТИКИ ЗВУКОВЫХ КАРТ ЦЕНОВОГО ДИАПАЗОНА ОТ $50 ДО $100

Производитель/модель	Чип	Кодек, разрядность/количество каналов	Внешние разъемы	Внутренние разъемы	Дополнительные возможности	Оценка WAV/MIDI	Оснащенность платы/комплектация	Цена, $
Hoontech Soundtrack i-Phone CS	Crystal CS4624-CQ	Crystal CS4294-JQ EP (выход 20 бит, вход 18 бит, 4 канала)	Line-In, Mic-In, Front speaker, Rear speaker, S/PDIF in/out, Game/MIDI, AES/EBU in/out, Hands free	Analog CD-in, AUX/TVF in, S/PDIF in/out, Digital CD-in	Hands Free	8/8	Высокая/высокая	75
Hoontech Soundtrack i-Phone Digital XG	Yamaha YMF754-R	SigmaTel STAC9708T (18 бит, 4 канала)	Line-In, Mic-In, Front speaker, Rear speaker, S/PDIF in/out, Game/MIDI, AES/EBU in/out, Hands free	Analog CD-in, AUX/TVF in, S/PDIF in/out, Digital CD-in, Phone/Mono Out, TB in, 2 TB out	Hands Free	7,3/10	Высокая/высокая	85
Terratec DMX	ESS Canyon 3D ES-1970M-3D	SigmaTel STAC9704T (18 бит, 2 канала)	Line-In, Mic-In, Front speaker, Rear speaker, S/PDIF in/out, Game/MIDI	2 Analog CD-in, AUX-in, TAD, Digital Extension, Radio Extension, WAV Table Extension	-	8,9/4	Высокая/средняя	90
Terratec DMX XFire 1024	Crystal CS4624-CQ	Crystal CS4294-JQ EP (выход 20 бит, вход 18 бит, 4 канала)	Line-In, Mic-In, Front speaker, Rear speaker, S/PDIF out, Game/MIDI	2 Analog CD-in, AUX-in, Digital in	-	8,3/6	Высокая/средняя	63

ПЛАТЫ С ПОДДЕРЖКОЙ ШЕСТИКАНАЛЬНОГО ЗВУКА

Сюда попали все платы с поддержкой декодирования звука в формате АС-3, используемого для записи звуковых дорожек фильмов на DVD. Никаких других ограничений не было, соответственно, и продукты здесь оказались самые разные.

Наибольшим сюрпризом оказалась карта Terratec SixPack 5.1+, продемонстрировавшая практически лучшее звучание среди всех участвовавших в тестировании продуктов. Единственная претензия, которую к ней можно предъявить, – посредственное воспроизведение MIDI, однако для платы, ориентированной на использование в качестве компонента домашнего кинотеатра, это, согласитесь, несущественно.

Ей в «затылок дышит» наша старая знакомая, аудиокарта Creative SB Live! Player 5.1. По качеству звучания она мало чем уступает SixPack 5.1+ (высокие нам показались несколько глуховатыми по сравнению с платой от Terratec), однако это практически незаметно. SB Live! Player 5.1 к нам попала в OEM-варианте поставки, что и обусловило соответствующую оценку комплектации. Зато у такого варианта есть другое немаловажное достоинство – низкая стоимость. Следует также отметить, что плата SB Live! Player 5.1 ничем не отличается от SB Live! Platinum 5.1, за исключением, конечно, внешнего модуля Live!Drive IR (даже маркировка плат одна и та же) – соответственно, и по качеству звука различий между ними не наблюдается.

И замыкает тройку лидеров в этой категории продукт от известного производителя материнских плат – ABIT Home Theater AU10. Несмотря на наличие такого, прямо скажем, не самого популярного чипа, как ForteMedia FM801-AU и набора кодеков, аналогичных используемым в Media Forte Theatre X-Treme 5.1 (чьи оценки говорят сами за себя), качество звучания AU10 оказалось вполне на уровне.



MEDIA FORTE THEATRE X-TREME 5.1



ABIT HOME THEATER AU10



TERRATEC SIXPACK 5.1+



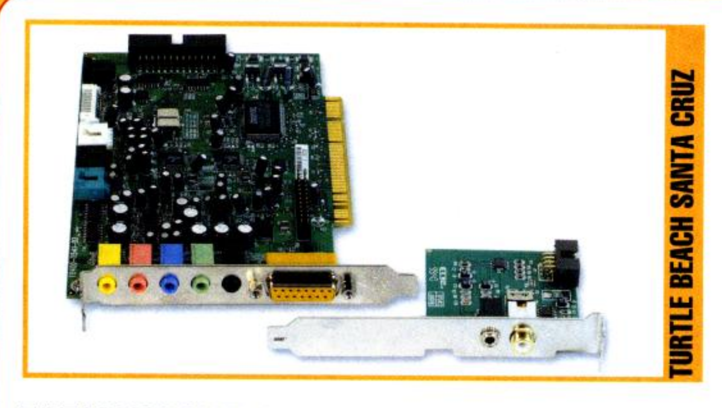
LEADTEK WINFAST 6X SOUND



CREATIVE SB LIVE! PLAYER 5.1 OEM

ХАРАКТЕРИСТИКИ ЗВУКОВЫХ КАРТ С ШЕСТИКАНАЛЬНЫМ ЗВУКОМ

Производитель/модель	Чип	Кодек, разрядность/количество каналов	Внешние разъемы	Внутренние разъемы	Дополнительные возможности	Оценка WAV/MIDI	Оснащенность платы/комплектация	Цена, $
ABIT Home Theater AU10	ForteMedia FM801-AU	SigmaTel STAC9721T (18 бит, 2 канала) + Wolfson WM9704 (18 бит, 4 канала)	Mic-in,Line-in, Front speaker, 5.1 ch out, Game/MIDI	Analog CD-in, Video-in, AUX-in, TAD	-	8,2/5	Высокая/средняя	29
Creative SB Live! Player 5.1 OEM	Creative EMU10K1-SEF	Внутренний (2 канала) + SigmaTel STAC9708T (18 бит, 4 канала)	Digital-out/CW, Line-in, mic-in, Front speaker, Rear speaker, Game/MIDI	Analog CD-in, Digital CD-in, AUX-in, TAD, AUDIO_EXT	-	9,7/8,7	Высокая/минимальная	68
Leadtek WinFast 6X Sound	C-Media CMI8738/PCI-6ch-MX	Внутренний (16 бит, 6 каналов)	Line-in, Mic-in, Front speaker, Rear speaker, Center/Woofer, Game/MIDI	2 Analog CD-in, Digital CD-in, AUX-in, PC Speaker-in	Дочерняя плата с Optical S/PDIF in/out, Coaxial S/PDIF in/out	7,7/4,5	Высокая/высокая	35
Media Forte Theatre X-Treme 5.1	ForteMedia FM801-AU	Wolfson WM9704 (18 бит, 4 канала) + SigmaTel STAC9721T (18 бит, 2 канала)	ANT, Line-in, Mic-in, S/PDIF, Game/MIDI	TAD, 2 Analog CD-in, Video, PCSPK in	FM-radio	4/2	Высокая/средняя	46
Terratec SixPack 5.1+	Crystal CS4630-CM EP	Crystal CS4297A-JQ EP (выход 20 бит, вход 18 бит, 2 канала) + CS4294-JQ EP (выход 20 бит, вход 18 бит, 4 канала)	Mic-in, Front speaker, Rear speaker, Center/Woofer, S/PDIF in/out optical	Digital in, AUX-in, 2 Analog CD-in, WAVE Table Extension, Game/MIDI	-	10/4,5	Высокая/высокая	95





TURTLE BEACH SANTA CRUZ

Компания Turtle Beach хорошо известна в кругах людей, профессионально занимающихся обработкой звука на PC. Карта Turtle Beach Santa Cruz также претендует на звание если не профессионального, то, во всяком случае, полупрофессионального продукта, о чем свидетельствует ее оснащение: она построена на базе чипа Crystal CS4630-CM EP (с десятиполосным аппаратным эквалайзером) и оснащена двумя кодеками от Crystal Semiconductor – CS4294-JQ EP и CS4297A-JQ EP. Встроенный эффект-процессор позволяет в режиме реального времени обрабатывать одновременно до двух эффектов из девятнадцати. Присутствует поддержка практически всех современных стандартов трехмерного звука – A3D 1.0, EAX 2.0, Sensaura 3D с ее технологиями MacroFX, MultiDrive и Virtual Ear. Если добавить к этому довольно обширный список имеющихся разъемов, то мы получим достаточно оснащенный продукт. Кроме этого, Santa Cruz умеет воспроизводить декодированный звук стандарта DolbyDigital 5.1, что позволяет построить на ее основе домашний кинотеатр.

Что же касается качества воспроизведения звука, то карта получила довольно высокие оценки при прослушивании WAV- и MP3-файлов – звук довольно чистый, высокие частоты четкие, без посторонних шумов, басы достаточно насыщенные. Однако общая звуковая картина, в сравнении с остальными участниками, была несколько «металлической», искусственной, что и снизило итоговую оценку. Как нам показалось, две остальные карты звучали несколько мягче, живее и оставили более приятное впечатление.

CREATIVE SOUNDBLASTER LIVE! PLATINUM 5.1

SB Live! Platinum 5.1 – самая «продвинутая» модель в линейке звуковых карт Creative, поэтому неудивительно, что все в ней сделано по высшему разряду. «Изюминкой» аудиокарты является модуль Live!Drive IR, на который вынесены дополнительные разъемы (цифровые входы/выходы, разъемы для подключения внешних MIDI-устройств и т. д., полный список можно найти в таблице). Приставка IR (Infra Red) говорит о том, что теперь управлять картой можно с помощью дистанционного пульта (весьма функционального, кстати).

Live!Drive IR – внутренний модуль, причем никакого экранирования, так что наводки от «внутренностей» ПК не исключены. Кроме того, на модуле SB Live! нет некоторых разъемов, которые имеются у аналогичного устройства от Guillemot, например, здесь отсутствует встроенный USB-хаб, игровой порт оставлен на самой плате, да и RCA-разъемы («тюльпаны») тоже были бы совсем не лишними – без них бытовую акустику придется подключать через специальные переходники на мини-джэки.

Сама же плата полностью идентична SB Live! 5.1 (совпадает даже маркировка), неудивительно поэтому, что прослушивание не выявило между ними ровным счетом никаких различий. Более того, хотя установленный на ней чип (EMU10K1-SEF) вроде бы отличается от используемого в младших моделях SB Live! – SB Live! 1024 Player и SB 512 PCI (EMU10K1-NEF), но на деле все отличия заключаются лишь в разных маркировках, сами чипы абсолютно одинаковы – в Internet при желании можно найти руководство, как путем перепрошивки расположенной на плате микросхемы ПЗУ обычный SB Live! превращается в версию 5.1.

Большое удивление вызвал тот факт, что на всех картах с чипом EMU10K1 установлены кодеки, количество выходных каналов у которых ровно на два меньше, чем у плат. Разгадка оказалась проста – в самом чипе имеется встроенный стереокодек. К сожалению, его характеристики нам узнать так и не удалось – Creative надежно хранит свои секреты.

Если говорить о результатах тестирования, то здесь особых сюрпризов не наблюдается – плата показала себя с лучшей стороны, кроме того, установка нового кодека (Creative все-таки отказалась от идеи использования продукта собственного производства CT1297 в пользу Sigmatel STAC9708T) благотворно сказалась на высоких частотах – едва заметная глухота, наблюдавшаяся в предыдущих моделях, исчезла без следа.

HERCULES GAME THEATER XP

Помнится, в прошлом номере в обзоре новой линейки аудиокарт от Guillemot, выпускаемых под торговой маркой Hercules, мы писали, что Game Theater XP в тестировании сможет на равных тягаться с ведущим продуктом от Creative – SB Live! Platinum 5.1. Так оно в действительности и оказалось, с одним лишь небольшим уточнением: по результатам тестирования карта от Guillemot даже сумела несколько обойти своего конкурента.

Итак, напомним, основное достоинство платы – наличие дополнительного модуля, являющегося аналогом известному Live!Drive IR у SB Live! Platinum 5.1. Однако исполнение в виде внешнего блока (или «рэка», от англ. rack – блок), заключенного в металлический

ХАРАКТЕРИСТИКИ ЗВУКОВЫХ КАРТ ЦЕНОВОГО ДИАПАЗОНА ОТ $100 ДО $200

Производитель/модель	Чип	Кодек, разрядность/количество каналов	Внешние разъемы	Внутренние разъемы
Hercules Game Theater XP	Crystal CS4630-CM EP	CS4294-JQ EP (выход 20 бит, вход 18 бит, 4 канала) – 2 шт.	AUX-in, Rack	Analog CD-in, AUX-in
SB Live! Platinum	Creative EMU10K1-SEF	Внутренний (2 канала) + SigmaTel STAC9708T (18 бит, 4 канала)	Digital-out/CW, Line-in, mic-in, Front speaker, Rear speaker, Game/MIDI	Analog CD-in, Digital CD-in, AUX-in, TAD, AUDIO_EXT
Turtle Beach Santa Cruz	Crystal CS4630-CM EP	CS4294-JQ EP (выход 20 бит, вход 18 бит, 4 канала), CS4297A-JQ EP (выход 20 бит, вход 18 бит, 2 канала)	VERSA, Mic-in, Line-in, Front speaker, Rear speaker, Game/MIDI	TAD, Analog CD-in, Digital CD-in, AUX-in, MIC/HEADPHONE



SB LIVE! PLATINUM

с поддержкой ее технологии уменьшается буквально на глазах, так что это не смертельно. Субъективное ощущение от Game Theater XP в играх – эффект эха несколько слабее, чем у плат от Creative, в целом же очень хорошо.

Качество воспроизведения WAV – великолепное, придраться просто не к чему. Чистые и четкие высокие частоты, глубокие и вместе с тем очень отчетливые басы – в общем, звучание для бытовой платы просто идеальное. Порадовало также качество MIDI – здесь Game Theater XP также был, как говорится, на уровне. Звучание композиций мягкое и приятное на слух, все инструменты «выглядели» очень естественно.

О поддержке шестиканального звука этой картой мы уже также рассказывали, так что смысла повторяться нет. Заметим лишь, что наличие двойного набора разъемов для подключения акустической системы (мини-джэки и так называемые «тюльпаны») позволяет подключать к ПК не только компьютерную акустику, но и бытовую аппаратуру.

Выбрать победителя в данной категории было нелегко, однако мы все же решили отдать пальму первенства именно Game Theater XP – отсутствие пульта ДУ, на наш взгляд, компенсируется более функциональным дополнительным модулем, а заметно меньшая стоимость ($160 против $185) окончательно склонила нас к присуждению «Выбора редакции» этой карте.

корпус, гарантирует надежное экранирование, отсутствующее у Live!Drive IR, устанавливаемого в пятидюймовый отсек корпуса ПК. У кабеля, которым модуль подключается к карте, также с экранированием все в порядке – шнур толщиной в палец с трудом гнется и, если его случайно задеть, даже может сдвинуть модуль с места. Подробное описание возможностей этого продукта уже было в предыдущем номере журнала (см. «Звуковые карты Hercules», «Домашний ПК», № 8–9, 2001), поэтому повторяться не будем.

Game Theater XP поддерживает технологию трехмерного звучания Sensaura 3D, которая позволяет создавать эффект окружающего звука на наушниках, двух и четырех колонках. К сожалению, на данный момент поддержки шести колонок нет – возможно, в следующих версиях драйверов эта проблема будет решена. Кроме того, есть поддержка таких стандартов, как DirectSound3D, EAX 1.0/2.0, I3DL2, A3D 1.0 – недостает только A3D 2.0/3.0, однако с уходом Aureal количество игр

SOUNDTRACK AUDIO DSP24
Цена – $210

SOUNDTRACK AUDIO DSP24 VALUE
Цена – $135

Эти продукты компании Hoontech к «домашним» можно отнести лишь с большой натяжкой. Но мы все равно решили включить их в обзор, и тому есть две причины. Первая – эти две аудиокарты уже давно покинули тот ценовой Олимп, на котором пребывают их профессиональные собратья, и скатились в глубокую «любительскую» пропасть, а вторая – среднему рядовому пользователю все чаще надоедают игры и все больше тянет творить.

И именно для полновесной цифровой музыкальной студии предназначены эти две платы. Одна из них – AudioDsp32 – обладает полным комплектом «студийных» признаков: наличие всех возможных цифровых входов и выходов (электрических и оптических), поддержка интерфейса для управления и связи между музыкальным оборудованием – ASIO, специальные поддержка профессионального звукового ПО (GigaSampler, Cakewalk, ReBirth и т. д.), «продвинутый» пакет управления внешними блоками и много прочего.

Другая – AudioDsp32 Value – по сути, карта-сателлит, предоставляющая в распоряжение пользователей высококачественные аналоговые вход и выход в виде RCA-разъемов, чем первая карта похвастаться не может.

	Дочерние карты/внешние модули	Оценка	Цена, $
	+	10/10	150
	Live!Drive IR	9,7/8,7	180
	Line-out, Coaxial S/PDIF out	8,7	136

ПРОДУКТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ:

AOpen	K-Trade	(044) 252-9222
ABIT, Asong	N.I.S.	(044) 234-3838
Creative	«Евро Плюс»	(044) 249-7231
	K-Trade	(044) 252-9222
Hercules, Media Forte	«Евро Плюс»	(044) 249-7231
Hoontech	«Джаз-клуб»	(044) 268-5200
Leadtek, Terratec	«Фолгат ФТК»	(044) 227-5143
Turtle Beach	«Мультимедийные Системы»	(044) 238-8860

Диалог с компьютером

Роман Хархалис

Разговор по душам с собственным ПК – типичный сюжетный ход в анекдотах о программистах, которым якобы общаться больше не с кем и незачем, и в фантастических романах, где искусственный интеллект может стать достойным собеседником для человека. И хотя последний пример является, скорее, делом далекого будущего, мы уже сегодня насчитали целых пять вполне серьезных поводов обратиться к компьютеру с речью и столько же отличных устройств, которые понадобятся для этого.

1. МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ИГРЫ

Если вы играете по сети с соседями по дому или в Internet, вам наверняка хотелось бы поговорить со своими союзниками и соперниками. В военных играх и симуляторах это еще и добавит изрядную долю реализма. А в командных сражениях общение просто необходимо: представьте, насколько сильнее станет ваша команда в том же Counter-Strike, если вы сможете оперативно обсудить ситуацию и выработать план действий.

Встроенной поддержкой голосовых переговоров между игроками обладают новейшие симуляторы военной техники от NovaLogic (Armored Fist 3, F-22 Lightning 3), а также ее популярные тактические шутеры Delta Force 2 и Delta Force: Land Warrior. Однако с помощью специальных программ можно организовать переговоры в любой другой из существующих сегодня игр. О двух таких утилитах – BattleCom и Roger Wilco – мы уже писали (см. «Домашний ПК», № 5, 1999, *itc-ua.com/article.phtml?ID=2471*). За время, прошедшее с тех пор, появилась еще одна качественная программа такого класса – Game Voice.

2. ГОЛОСОВОЙ ЧАТ И IP-ТЕЛЕФОНИЯ

Сегодня текстовые чаты и Internet-пейджеры уже стали обычным делом. На очереди – «живой» разговор людей через Internet.

Функцией голосового чата оснащены свежие версии практически всех популярных программ Instant Messaging – ICQ, Odigo, Yahoo! Messenger. Есть также специальные программы, реализующие функцию только голосовых переговоров, а также сайты, на которых можно пообщаться, даже не используя соответствующее ПО. Наконец, системы видеоконференций (к примеру, Microsoft NetMeeting) позволят вам не только услышать, но и увидеть собеседника.

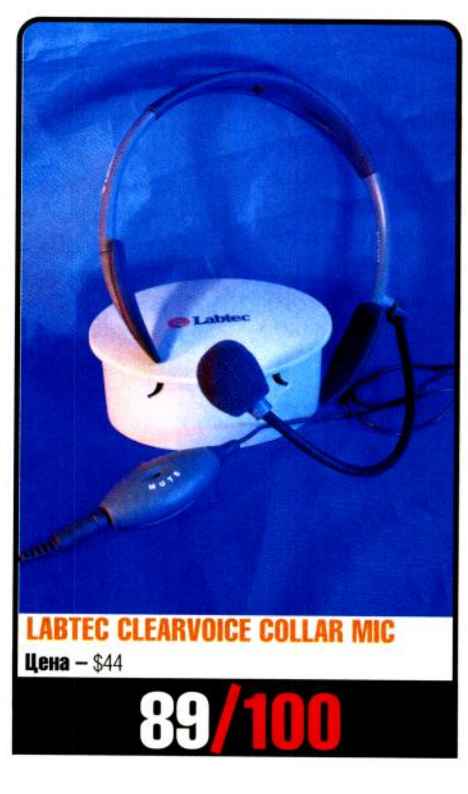
Кстати, компьютер можно использовать для разговоров не только с владельцами других ПК, но и для обычных телефонных звонков. Об IP-телефонии мы уже писали (см. «Домашний ПК», № 3, 2001, *itc-ua.com/article.phtml?ID≠ 5516*). С ее помощью разговор с абонентом в любой точке земного шара будет либо бесплатным, либо намного дешевле, чем при обычной телефонной связи.

3. ОБУЧЕНИЕ ЯЗЫКАМ

Самостоятельное обучение – удобный и доступный способ овладения иностранными языками. Но из всех систем самообразования лишь компьютерные мультимедийные программы могут не только продемонстрировать правильное произношение, но и проконтролировать его. Таким образом, они в состоянии полно-



LABTEC VERSE-514
Цена – $12
86/100



LABTEC CLEARVOICE COLLAR MIC
Цена – $44
89/100



LABTEC AXIS-002
Цена – $22
87/100



стью заменить настоящего преподавателя.

Очень хорошими возможностями обладает специальная программа для обучения произношению в английском языке «Профессор Хиггинс. Английский без акцента!». Модули контроля за произношением встроены и в более масштабные программы, например REWARD InterN@tive, Talk Now! и другие.

4. РАСПОЗНАВАНИЕ РЕЧИ

Согласитесь, ввести текст в компьютер можно намного быстрее, если не набирать его на клавиатуре, а... надиктовать. Система распознавания речи сама преобразует зачитанный вами фрагмент в текст, пригодный для редактирования обычным текстовым процессором.

К сожалению, пока нельзя сказать, что программы голосового ввода достаточно хороши для повседневного использования. Обычно они требуют длительной и трудоемкой настройки, в ходе которой «привыкают» к особенностям вашего произношения.

Среди подобных программ с русским языком работает только «Горыныч» – система далеко не новая и не самая качественная. Однако вполне вероятно, что уже в ближайшем будущем появятся гораздо более совершенные продукты, так что перспективу полноценного голосового ввода текста нельзя сбрасывать со счетов.

5. ГОЛОСОВОЕ УПРАВЛЕНИЕ

Возможность отдавать компьютеру команды голосом, в отличие от голосового ввода текста, распространена гораздо шире. К тому же самая популярная система речевого управления, являющаяся частью технологии Microsoft Agent, неплохо справляется с русским языком. Пример ее успешного применения – «домашний» переводчик Magic Gooddy от PROMT. Голосовые команды (правда, пока только на английском языке) «понимает» и Microsoft Office XP – новейшая версия самого распространенного офисного пакета.

Однако самая интересная область применения речевого управления – все те же компьютерные игры. Согласитесь, возможность отдавать приказания солдатам своего отделения в тактическом симуляторе или ведомым в воздушном бою изрядно добавит игре реализма. Правда, в сами продукты системы распознавания речи пока не встраиваются, но утилита Game Commander позволяет настроить систему голосовых команд практически для любой игры.

LABTEC VERSE-514

Настольный микрофон на негнущейся стойке не менее удобен, чем на гибкой (так называемой «гусиной шее»), но смотрится гораздо солиднее. Verse-514 (как, впрочем, и все устройства голосового ввода марки Labtec, о которых мы расскажем в этой статье) оборудован клавишей включения/выключения микрофона, что выгодно отличает его от более дешевых моделей – действительно, в перерывах между разговорами с ПК микрофон лучше выключать, а кнопкой на стойке это сделать гораздо легче, чем программными средствами. Чувствительность Verse-514 и качество звука довольно неплохи, так что устройство вполне оправдывает свою цену.

Рекомендуется для голосового управления компьютером, работы с обучающими мультимедийными программами.

LABTEC CLEARVOICE COLLAR MIC

Довольно оригинальная конструкция – микрофон, закрепленный на пластмассовой дужке, которая одевается на шею. Это решение предназначено для тех, кто работает с системами распознавания речи подолгу (а значит, нуждается в наголовной гарнитуре), но при этом уже имеет высококачественные стереонаушники, от которых не хотел бы отказываться.

Конструкция Collar Mic легкая и сбалансированная по весу, а благодаря резиновым накладкам он не соскальзывает. Качество воспринимаемого им звука также на высоте. Вот только стоит это устройство, к сожалению, недешево.

Рекомендуется для голосового ввода текстов, работы с обучающими программами, участия в голосовых чатах и телефонных разговорах через Internet.

LABTEC AXIS-002 И AXIS-502

Эти две стереофонические гарнитуры подойдут практически для любых задач – не только голосового ввода текста, общения с друзьями или управления ПК, но и для игр и прослушивания музыки. У обеих моделей наушники покрыты поролоном. Отличаются они конструкцией оголовья – у Axis-502 оно классическое, а у Axis-002 обхватывает голову не сверху, а сзади. Благодаря такому дизайну, во-первых, во время использования гарнитуры можно надевать головной убор, а во-вторых, она не портит прическу. Правда, мало кто



LABTEC DIALOG 501

Цена – $74

89/100

работает за компьютером в шапке, так что Axis-002, наверное, будет востребован, скорее, в качестве «дамской» модели.

Оба устройства отлично подходят для любых задач, обеспечивают неплохое качество звука и относительно дешевы.

LABTEC CLEARVOICE HEADSET/BOOM MIC

Стереофоническая гарнитура более высокого класса отличается от предыдущих главным образом тем, что ее наушники снабжены кожаными «подушечками». Они обеспечивают лучшую звукоизоляцию и менее подвержены износу по сравнению с поролоновыми накладками. Качество воспроизводимого звука выше, чем у Axis-502 и 002, но все же несколько ниже, чем у стереонаушников аналогичного класса от некоторых других производителей. Но, тем не менее, свою, скажем так, не маленькую цену продукт вполне оправдывает.

Как и предыдущие модели, гарнитура универсальна. Особо рекомендуется для игр с голосовой связью и управлением, где для создания атмосферы важна изоляция от внешних шумов.

LABTEC DIALOG 501

Гарнитура Dialog-501 снабжена дополнительным усилителем в отдельном блоке, который подключается одновременно к компьютеру и телефонному аппарату. Благодаря этому можно вести переговоры по всем имеющимся каналам, не снимая гарнитуру и не переключая кабели. Усилительный блок оборудован переключателями, позволяющими выбирать источник сигнала (ПК или телефон) и устройство для ввода/вывода звука при обычном телефонном звонке (гарнитура или трубка). В принципе, эта система гибка и удобна, но требует привыкания – поначалу, когда звучит телефонный звонок, рука самопроизвольно тянется к трубке (тем более что для ответа ее в любом случае нужно снять), а затем начинается лихорадочное переключение тумблеров, чтобы «поймать звук» в том динамике, который сейчас приложен к уху.

Никаких нареканий по поводу качества записи и воспроизведения звука у нас не возникло. Единственная проблема Dialog-501 – достаточно высокая цена.

Рекомендуется для распознавания речи, голосового управления и особенно – голосовых чатов и IP-телефонии, тем более если вам при этом часто приходится отвечать на обычные телефонные звонки.

Продукты предоставлены компанией DataLux: тел. (044) 249-6303

OkiPage 8w Lite: лучший выбор для домашнего офиса

Если вы работаете на дому, вам наверняка приходится каждый день распечатывать деловые письма, отчеты, статьи и другие документы. При этом важно, чтобы печать выполнялась быстро и качественно. Этим требованиям отвечают светодиодные принтеры, причем последние по ряду параметров даже предпочтительнее для индивидуального пользователя.

Светодиодные принтеры производства компании Oki уже давно пользуются популярностью благодаря отличному качеству печати, малым габаритам, удобству эксплуатации и экономичности. Сегодня Oki предлагает для домашнего офиса модель OkiPage 8w Lite – аппарат, не имеющий аналогов по соотношению цены и качества.

OkiPage 8w Lite печатает со скоростью 8 страниц в минуту. Этого вполне достаточно для того, чтобы, работая на домашнем компьютере, распечатывать любые документы, не отвлекаясь от основного дела. Например, за то время, пока будет выводиться на бумагу объемный отчет, занимающий 30–40 страниц, вы, вероятнее всего, даже не успеете выпить чашечку кофе.

По качеству печати OkiPage 8w Lite не уступает ни одному из существующих персональных лазерных принтеров с разрешающей способностью 600 dpi. Он позволяет получать безупречный текст и отличную графику. Кроме того, в принтерах Oki применяется фирменный микросферический тонер, обеспечивающий высокую четкость печати. Светодиодная матрица принтера формирует высококачественное изображение. Кстати, на этот узел компания Oki предоставляет пожизненную гарантию, так что даже в случае ремонта вам никогда не придется оплачивать стоимость этой самой дорогой детали принтера. Программное обеспечение OkiPage 8w Lite дает возможность печатать страницу в зеркальном отображении, делать инверсию цветов («негатив») и т. д. Одним словом, благодаря отличной оснащенности эта модель пригодна практически для всего – от распечатки простейших текстов до подготовки оригинал-макетов в малом издательстве.

В принтере может использоваться любая офисная бумага. OkiPage 8w Lite печатает с одинаково высоким качеством на носителях самых различных марок и производителей. Выбрав эту модель, вы не будете зависеть от одного поставщика бумаги и сможете применять дешевые широкодоступные ее сорта. Принтер оборудован автоподатчиком на 100 листов, а наличие тракта ручной подачи позволит печатать на конвертах и специальных материалах. Примечательно, что в последнем случае носитель проходит через устройство без изгибов, что дает возможность выводить текст и изображения на плотной бумаге.

Одно из основных преимуществ OkiPage 8w Lite – компактность. Данный параметр является жизненно важным для домашних пользователей: места в городской квартире никогда не бывает много. Малые габариты OkiPage 8w Lite позволяют легко разместить его даже на небольшом рабочем столе. Площадь, которую займет принтер, не больше листа бумаги формата А4. При этом благодаря рациональной конструкции аппарат остается простым и удобным в обращении.

Данная модель обладает также широкими возможностями подключения. Кроме традиционного для принтеров интерфейса LPT, OkiPage 8w Lite присоединяется также к шине USB, что будет очень полезно, если параллельный порт ПК уже занят другими периферийными устройствами (например, сканером или внешним дисководом).

Без сомнения, OkiPage 8w Lite является самым доступным и экономичным среди персональных принтеров своего класса. В первую очередь этому способствует низкая стоимость самого устройства – всего около $200. По этому показателю данная модель не имеет себе равных среди современных лазерных и светодиодных принтеров. Эксплуатация принтера также не связана с большими затратами: во-первых, цены на расходные материалы привлекательны, а во-вторых, в OkiPage 8w Lite применена раздельная конструкция картриджа – емкость с тонером и фотобарабан выполнены в виде отдельных модулей, что позволяет покупать последний, относительно дорогой, элемент, достаточно редко. Его ресурс при периодической печати составляет около 10 тыс. отпечатков – чтобы израсходовать его за год, понадобится выводить примерно по 20 страниц каждый день (включая выходные и праздники). Попробуйте посчитать на досуге, насколько дольше прослужит вам барабан при ваших потребностях в печати.

Итак, перечислим еще раз основные достоинства OkiPage 8w Lite – это качество, скорость, надежность, компактность, доступность. Вместе они делают данную модель одной из лучших в своем классе и практически идеальной для использования в домашнем офисе.

Представительство Oki в Украине:
тел. (044) 462–0575, 462–0576

Software: НОВИНКИ МЕСЯЦА

Сергей Светличный

Скорость обновления программного обеспечения сегодня можно сравнить только со скоростью выпуска новых процессоров. Не успели вы поставить сверхновую версию, скажем, броузера, как вышло обновление, не успели привыкнуть к одной программе, как появился хороший альтернативный продукт. Для того чтобы помочь вам разобраться во всем многообразии современного ПО, мы решили ежемесячно публиковать обзор новинок Software, вышедших в последнее время.

AD-AWARE 5.6

Freeware
Разработчик Lavasoft
Web-сайт www.lavasoftusa.com
Размер загружаемого файла 863 KB

Ad-aware – утилита для обнаружения программ, которые без ведома их владельца отправляют какую-либо информацию разработчику (spyware). В поисках такого ПО Ad-aware сканирует память, реестр, жесткие диски и в случае обнаружения позволяет безопасно их удалять.

AUDIO CONVERSION WIZARD 0.97 BETA

Shareware
Разработчик LitexMedia
Web-сайт www.litexmedia.com
Размер загружаемого файла 2,8 MB

Audio Conversion Wizard предназначен для конвертации аудиофайлов из одного формата в другой. Большое количество настроек, удобный «пошаговый» интерфейс. Поддерживаются следующие форматы: MP3, WMA, OGG Vorbis и WAV PCM. Есть возможность пакетного конвертирования.

CDRWIN 4.0A BETA

Shareware
Разработчик Golden Hawk Technology
Web-сайт www.goldenhawk.com
Размер загружаемого файла 601 KB

CDRWIN – программа, предназначенная для записи CD. Позволяет записывать данные, Audio-CD, многосессионные диски.



ADVANCED CALL CENTER 4.0

Shareware
Разработчик Oleg Afonin
Web-сайт www.voicecallcentral.com
Размер загружаемого файла 1,9 MB

Advanced Call Center – полнофункциональный автоответчик для голосового модема. Поддерживаются автоопределение номера Caller ID/АОН, «черные» и «белые» списки телефонов, присвоение персонализированных приветствий номерам, находящимся в телефонной книге программы, уведомление о звонке по пейджеру или электронной почте, пересылка записанного сообщения по e-mail, запуск внешней факсовой программы при поступлении звонка с факса и ряд других функций.

DIVX BUNDLE 4.0.1

Freeware
Разработчик DivXNetworks
Web-сайт www.divx.com
Размер загружаемого файла 709 KB

DivX – кодек, основанный на стандарте сжатия MPEG4. Он позволяет уменьшать размер видео, записанного в формате MPEG-2 (DVD-формат), в несколько раз при приемлемом качестве изображения.

Этот набор включает в себя DivX-кодек, плейер, служебные утилиты и документацию – полный комплект для воспроизведения фильмов, записанных в этом популярном формате.

GO!ZILLA 4.0 FINAL

Shareware
Разработчик Radiate
Web-сайт www.radiate.com
Размер загружаемого файла 2,8 MB

Программа для загрузки файлов из Internet. Поддерживаются интеграция с броузером и перехват обращений к файлам, мониторинг буфера обмена, загрузка файлов по расписанию, восстановление прерванной загрузки, ограничение скорости, поиск «зеркал» (альтернативных адресов) и ряд других функций.

WINRAR 2.90 BETA 4

Shareware
Разработчик Eugene Roshal
Web-сайт www.rarsoft.com
Размер загружаемого файла 695 KB

WinRAR – один из лучших архиваторов, отличающийся высоким коэффициентом сжатия (в общем случае значительно превышающим аналогичный показатель более распространенного ZIP). Достоинства программы – интеграция с Windows, создание самораспаковывающихся и многотомных архивов, удобный интерфейс.

CLONECD 3.0.8.2

Shareware
Разработчик Elaborate Bytes
Web-сайт www.elaborate-bytes.com
Размер загружаемого файла 2,2 MB

Еще одна программа для записи CD.

DVD GENIE 4.05

Freeware
Разработчик DVD Infomatrix
Web-сайт www.inmatrix.com
Размер загружаемого файла 304 KB



DVD Genie – утилита для переключения регионального кода у всех популярных программных DVD-плейеров.

E-BACKUP 1.4 BETA BUILD 510 RC3

Shareware
Разработчик Inachis
Web-сайт www.inachis.com
Размер загружаемого файла 2 MB

e-Backup предназначен для сохранения (и восстановления) «Избранных» сайтов Internet Explorer, а также настроек Outlook Express: учетных записей, электронных писем и др. Есть возможность запуска создания резервных копий по расписанию.

HYPERSNAP-DX 4.11.02

Shareware

Разработчик Hyperionics

Web-сайт www.hyperionics.com

Размер загружаемого файла 2,4 MB

HyperSnap-DX – утилита для захвата скриншотов. Поддерживает захват изображения как из обычных приложений Windows, так и из трехмерных игр (API Direct3D, Glide) и даже захват кадров из видео.

NETCAPTOR 6.5.0 RC1

Freeware

Разработчик Stilesoft

Web-сайт www.stilesoft.com

Размер загружаемого файла 676 KB

NetCaptor – единственная в своем роде «надстройка» над Internet Explorer, превращающая броузер в многооконное приложение а-ля Mircosoft Word (все сессии броузеров «собраны» вместе и отображаются в виде закладок).

TALISMAN DESKTOP 2.0

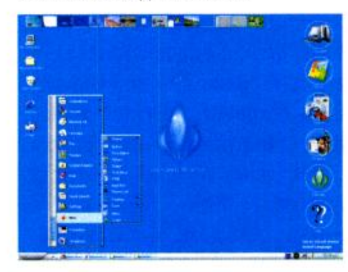
Shareware

Разработчик Lighttek Software

Web-сайт www.lighttek.com

Размер загружаемого файла 2,2 MB

Talisman – альтернатива стандартному Рабочему столу, своеобразная «надстройка» над оболочкой Windows (но не ее замена). Основным достоинством Talisman является использование сменных «тем», позволяющих полностью преобразить внешний вид Windows.



VIA 4-IN-1 DRIVER 4.33 BETA

Freeware

Разработчик VIA Technologies

Web-сайт www.viatech.com

Размер загружаемого файла 980 KB

Драйвер 4-in-1 для всех материнских плат на чипсетах от VIA. Этот драйвер устанавливает IDE Busmaster, VIA AGP Driver, IRQ Routing Driver и VIA ACPI Registry.

INTERNET EXPLORER 6.0.2600.0 FINAL

Freeware

Разработчик Microsoft

Web-сайт www.microsoft.com

Размер загружаемого файла 497 KB (инсталлятор)

Новая версия самого популярного Internet-броузера.

ORANGECD SUITE 4.11 BETA 2

Shareware

Разработчик Firetongue Software

Web-сайт www.firetongue.com

Размер загружаемого файла 1,3 MB

OrangeCD Suite – это набор приложений для организации CD-коллекции, состоящий из базы данных Digital Audio Database и CD-плейера. БД позволяет хранить сведения о CD, включая такие данные, как обложка диска, тексты песен и связанные с этим альбомом Web-адреса.

PROFILEMAN 1.0 RC

Shareware

Разработчик AgeGate Software

Web-сайт agegate.mastak.com

Размер загружаемого файла 532 KB

ProfileMan – утилита для создания резервных копий настроек различного ПО. На данный момент поддерживаются большое число параметров ОС Windows и многих популярных продуктов. Для сохранения настроек программ, с которыми ProfileMan не «знакома», необходимо написать специальный скрипт на внутреннем языке а-ля Pascal.

THE BAT! 1.54 BETA 7

Shareware

Разработчик RITLABS

Web-сайт www.ritlabs.com

Размер загружаемого файла 1,5 MB

The Bat – один из самых популярных почтовых клиентов. В числе его достоинств – возможность работы с несколькими учетными записями, истинная многозадачность, поддержка стандартов MIME и UUencode, уведомление о поступившей почте, шаблоны для писем и т. д.

Магия MP3, или Если музыке становится тесно...

Сергей Галушка

Сегодня MP3 является одним из наиболее распространенных форматов компрессии звуковых файлов. Он чаще всего применяется для хранения музыкальных коллекций и ведения аудиовещания в Сети. Как же научиться самому создавать MP3-файлы? Есть ли конкуренты у MP3? На эти и другие вопросы мы постараемся ответить в этой статье.

Формат MP3, или MPEG Audio Layer-3 (*www.mp3-tech.org*), был разработан компаниями Fraunhofer IIS (*www.iis.fhg.de*) и Thomson (*www.thomson-europe.com*). По сравнению с WAV-файлами, являющимися копиями треков Audio CD (PCM, 16 bit, Stereo, 44,1 kHz), MP3-композиции занимают намного меньше места на диске. На обыкновенном CD-R/RW-бланке можно сохранить свыше 11 часов музыки вполне пристойного качества.

Для MP3 написано множество отличных программ (кодировщиков, проигрывателей и т. д.), налажено производство аппаратных (стационарных, карманных и автомобильных) плейеров. По сравнению со многими другими форматами сжатия аудио MP3 обеспечивает лучшее качество звучания и сегодня по своей популярности занимает, пожалуй, второе место после Audio CD.

ТОНКОСТИ ПРОЦЕССА КОДИРОВАНИЯ

На чем же основана идея компрессии звука в MP3? Наверняка, обращаясь к приятелю, отгороженному от внешнего мира плейером с наушниками, вы замечали, как он начинает неестественно громко отвечать на ваши вопросы, поскольку собственный голос, слышимый им под рев рок-концерта, звучит для него непривычно тихо – особенность человеческого восприятия. И дело тут не столько в остроте слуха, сколько в способности нашего мозга «переваривать» звуковую информацию: не реагировать на импульсы, мощность которых ниже определенного уровня; после сильного грохота не слышать шепота и т. д. Этим и пользуются при создании MP3-кодеров, в каждом из которых может быть реализована своя собственная, варьируемая в зависимости от целей и задач, так называемая психоакустическая модель, где можно пренебречь сравнительно слабыми сигналами.

Как же работают такие методы? Исходный звуковой сигнал разбивается на отдельные блоки, именуемые фреймами, к каждому из которых применяется специальный алгоритм кодирования, причем параметры сжатия для разных фреймов могут значительно отличаться друг от друга. В процессе кодирования блока исходный сигнал разделяется на несколько составляющих частотных диапазонов. Для каждого из них просчитывается величина так называемого эффекта маскирования слабого сигнала более мощным от соседнего диапазона или от предыдущего фрейма. Затем в зависимости от результатов происходит удаление второстепенных звуков, которые не будут слышимы «среднестатистическим» человеком из-за наличия в данный

СОЗДАЕМ MP3-ФАЙЛ: ШАГ ЗА ШАГОМ

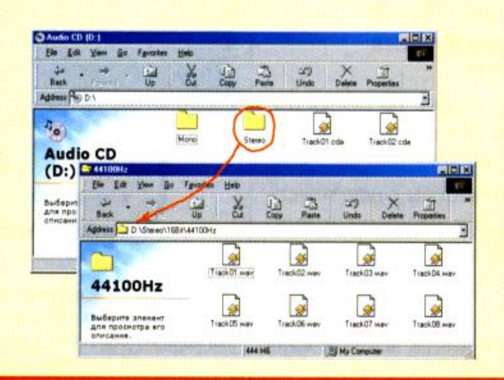
Этап 1. Снятие копии трека Audio CD в WAV-файл либо оцифровка магнитофонной записи с помощью аудиокарты через линейный вход.

Многие приводы CD-ROM допускают прямое считывание аудиодорожки. Кстати, время, затраченное на такое копирование, будет в несколько раз меньшим, чем реальная продолжительность композиции. (Если ваш CD-ROM не позволяет произвести прямое считывание трека – не отчаивайтесь, оцифровать его можно будет при проигрывании с помощью звуковой карты, правда, есть вероятность, что качество при этом несколько снизится.)

Для проведения этих действий можно использовать программы WinDAC (*www.windac.de*), AudioGrabber (*www.audiograbber.com-us.net*), ExactAudioCopy (*www.exactaudiocopy.de*), CDex (*www.cdex.n3.net*).

Если у вас устаревший компьютер, не старайтесь в целях экономии времени и места на диске пропустить этап записи композиции в WAV-файл, включив MP3-кодирование в реальном масштабе времени. В таком случае нагрузка на процессор значительно возрастет, CPU может не справиться с обработкой такого большого объема данных, и файл будет закодирован с ошибками.

Есть еще один путь захвата треков Audio CD, испытанный мной в Windows 98. Например, по адресу *www.sonicspot.com/alternatecdfsvxd/alternatecdfsvxd.html* загружаете альтернативный драйвер *cdfs.vxd* и прописываете его в директорию *c:\windows\system\iosubsys*, предварительно сохранив, конечно, копию старого. Затем перезагружаете компьютер и с помощью *Проводника* Windows копируете из появившихся папок *Mono* и *Stereo* в окне *Audio CD* треки как обыкновенные WAV-файлы, причем с необходимыми параметрами оцифровки.



Если вы хотите записать музыку с линейного входа аудиокарты, то для этого вам в простейшем случае понадобится фонограф Windows, но лучше всего воспользоваться звуковым редактором, например CoolEdit 2000 (*www.syntrillium.com/cooledit*).

Этап 2. Нормализация записей.

Многие аудиограбберы (программы для копирования дорожек Audio CD в WAV-файл) поз-

момент более громкого сигнала. Кроме того, учитывается неспособность большинства людей различать высокочастотные сигналы (выше 16 kHz). Аудиоинформация, сжатая по данной схеме, может передаваться потоком, например через Internet, а может храниться в файлах формата MP3.

Спецификации MP3 задают лишь общую схему процесса кодирования, но ни в коей мере не определяют никаких стандартных математических алгоритмов. За создание последних отвечают непосредственно разработчики кодеров. Между последовательно расположенными закодированными фреймами может содержаться некоторая дополнительная информация, главное, чтобы она не совпадала с заголовками фреймов. Очень часто в конец MP3-файла добавляется информационный тег ID3, где хранятся данные о названии композиции, исполнителе, альбоме и т. д. Иногда в начало последовательности закодированных фреймов помещают заголовок аудиоформата WAV.

Я думаю, многие пользователи, приобретя сборник MP3-музыки либо загрузив композицию через Internet, были удивлены, обнаружив у соответствующих файлов расширение *.wav*. Все дело в том, что WAV является метаформатом. Его спецификациями предусматривается наличие стандартного заголовка и описания блоков данных, способ же кодирования аудиосигнала может быть каким угодно, в том числе и MP3. Чтобы Windows могла однозначно определить используемый метод сжатия, в заголовке файла указывается информация, согласно которой ОС и определяет, установлен в среде соответствующий кодек или нет. После регистрации последнего WAV-MP3-файлы можно использовать в звуковых схемах Windows.

БИТРЕЙТ И ЕГО ЗНАЧЕНИЕ

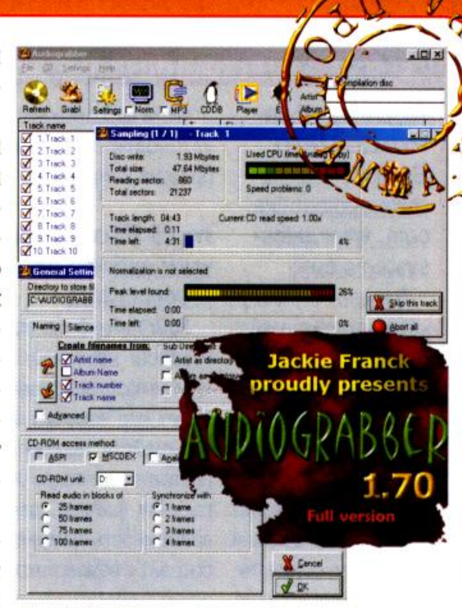
Одной из важнейших характеристик MP3-файла является битрейт – скорость потока обрабатываемых данных, или общее количество информации, передаваемой в единицу времени. Эта величина не зависит от того, содержит этот поток моно- или стереозвук.

Битрейт 128 Kbps с легкой руки Fraunhofer IIS был признан оптимальным для использования в Internet, а некоторые производители кодеров распространили мнение о том, что этой скорости вполне достаточно для кодирования музыки с качеством, близким к Audio CD. Однако это не так. На хорошей аппаратуре невосполнимые потери аудиоинформации становятся весьма заметными.

Запомним одно: чем выше битрейт, тем больше места на диске потребуется для сохранения конечного MP3-файла, но и, как правило, тем выше будет качество закодированного сигнала. В целом же каждое значение битрейта имеет свою область применения.

Даже профессиональные эксперты с тонким музыкальным слухом порой не в состоянии отличить на хорошей аппаратуре звучание трека Audio CD и его образа, закодированного в MP3-файл с низким коэффициентом сжатия, например 4:1 (320 Kbps). Для рядового же меломана эта разница становится практически неощутимой при скорости потока 256 Kbps. Другими словами, если вы заботитесь о том, чтобы сохраненные копии по качеству вполне соответствовали оригиналу, то применяйте высокие битрейты, от 256 Kbps. Это особенно важно, если вы собираетесь в дальнейшем проводить дополнительную обработку аудиосигнала. Хотя в этом случае все-таки лучше хранить звук в WAV-PCM-формате.

Ежели вы имеете дело только с компьютерными акустическими системами или недорогой бытовой радиоаппаратурой, то для кодирования и последующего прослушивания композиций вполне достаточно 160–192 Kbps. Для компрессии быстро устаревающей поп-музыки, а также для «выкладывания» музыкального архива в Internet вполне подойдет и 128 Kbps. Значения битрейта ниже 128 Kbps не позволяют добиться должного качества звучания. Скорости 64–96 Kbps чаще всего используют для сжатия аудиоуроков



***AudioGrabber* позволяет отслеживать загрузку процессора**

воляют проводить нормализацию звука, т. е. приводить звуковой файл к некоторому стандартному виду. Естественно, никакого универсального эталона не существует, в данном контексте обычно речь идет об установлении соответствия группы файлов некоему единому образцу. К примеру, при составлении MP3-архивов (либо записи Audio CD) с разных источников (аудиодисков, виниловых пластинок, магнитных лент и т. д.) желательно, чтобы ряд важных параметров (таких, как уровень громкости, степень компрессии, наличие и длительность пауз в начале и в конце композиции и т. п.) были примерно одинаковы для всей коллекции.

Если вы создаете MP3-архив с Audio CD, то, как правило, не стоит включать нормализацию звука. Ну а коль в вашу коллекцию вошли композиции из разных источников, то, вероятно, понадобится выполнить такие действия, особенно для тех файлов, которые являются образами магнитофонных записей.

Этап 3. Конвертация WAV-файла в MP3.

Для этих целей можно применить любой из рекомендованных кодеров. Время, затраченное на эту операцию, полностью зависит от производительности процессора. На слух потеря качества в MP3 выражается в небольшом срезании верхних частот. Однако чувствительность слухового аппарата человека очень индивидуальна, поэтому больше экспериментируйте с параметрами кодеров с учетом своего восприятия.

Говоря о едином законченном решении для копирования с Audio CD, кодирования и проигрывания композиций, хотелось бы обратить ваше внимание на совершенно новую разработку компании eJay (*www.ejay.com*), адресованную именно домашним пользователям, – студию mp3 PRO. (Кстати, не «покупайтесь» на название, формат MP3Pro она не поддерживает.) Данное приложение имеет приятный интерфейс и обладает завидными возможностями, хотя взамен этого требует довольно высоких системных ресурсов. eJay mp3 PRO позволяет не только захватывать треки с Audio CD, но и редактировать MP3-файлы, теги и плэй-листы, а также записывать композиции обратно на CD-R/RW-бланки.



РЕКОМЕНДУЕМЫЕ КОДЕРЫ

Audioactive Production Studio v.2.0
www.audioactive.com, www.telos-systems.com

В кодере используются оптимизированные по скорости алгоритмы от Fraunhofer IIS. Необычайно удобен для пакетной обработки файлов. Позволяет переконвертировать файлы с новым битрейтом, осуществляет прямое кодирование в MP3 с Audio CD. К минусам этого кодировщика следует отнести невозможность установки типа компрессии «стерео».

mp3 Producer
www.opticom.de/producer.htm

Хотя интерфейс mp3 Producer дружественным не назовешь, кодер имеет ряд замечательных свойств: позволяет проводить пакетную обработку файлов, дает возможность изменять битрейт и режим сохранения стересигнала, оптимизирован под низкие скорости потока данных.

BladeEnc
bladeenc.mp3.no

Используется во многих популярных грабберах, например *AudioGrabber (www.audiograbber.com-us.net)*. В основу его положен код ISO, оптимизированный по скорости. Чаще всего поставляется в виде отдельной библиотеки .dll. При компрессии файлов можно задавать режим кодирования сигнала (Stereo или Mono), изменять битрейт и параметры оцифровки.

иностранного языка, лекций, интервью и аудиотрансляций.

Долгое время кодеры поддерживали лишь постоянный битрейт (CBR – Constant BitRate), т. е. пользователь задавал определенную скорость потока данных, а программа обеспечивала при этом максимально возможное качество кодирования. Но очевидно, что плотность потока значимой информации от фрейма к фрейму различна. (Зачем, к примеру, кодировать паузы?) Вот разработчики кодеров и решили использовать для компрессии каждого фрейма свой битрейт, т. е. поставили задачу минимизировать скорость потока данных, сохранив тот же уровень качества. Так родилась идея переменного битрейта VBR (Variable BitRate).

КАК ЗАКОДИРОАТЬ СТЕРЕОСИГНАЛ?

В технологии MP3 различают три способа сжатия стереосигнала: *Dual Channel, Stereo* и *Joint Stereo* (*MS* или *MS/IS Stereo*). В *Dual Channel* для каждого канала выделяется ровно половина потока. Кодирование каналов осуществляется независимо друг от друга, как Mono. Данный метод рекомендуется, когда каналы содержат принципиально разные сигналы, например текст и музыку.

В режиме *Stereo* каналы также кодируются отдельно, однако кодер в ходе работы может варьировать распределение потока и в зависимости от ситуации увеличивать или уменьшать пропускную способность одного из каналов за счет другого. Это предотвращает, например, кодирование «тишины» в отдельном канале, в то время как в соседнем содержится сигнал.

Алгоритмом *Joint Stereo* (*MS Stereo*) предусмотрено разложение стереосигнала на основную составляющую и разностную. При этом для кодирования последней используются меньшие значения битрейта. В общем случае с помощью данного метода удается получить весьма хорошие результаты. Однако качество кодирования заметно ухудшается при сжатии разнофазных сигналов. В модификации *Joint Stereo* (*MS/IS Stereo*), в отличие от предыдущей версии, стали кодировать не разностную составляющую, а отношение мощностей сигналов в каналах. Благодаря этому появляется возможность еще более снизить битрейт, сохранив приемлемое качество кодирования при минимальных значениях скорости потока данных. Однако при этом происходит безвозвратная потеря фазовой информации, и пропадают многие оттенки музыки.

КОДЕРЫ

С ростом популярности MP3 и принятием соответствующих спецификаций Международным институтом стандартов ISO словно грибы после дождя стали появляться бесплатные кодеры. Среди них особую известность получили оптимизированный по скорости BladeEnc (*bladeenc.mp3.no*) и медленный, но очень качественный mpegEnc (*www.euronet.nl/~soloh/mpegEnc*). Видя, как немалые деньги ускользают из рук, Fraunhofer IIS решила обложить свое изобретение всевозможными патентами и лицензиями, тем самым загубив на корню ряд перспективных некоммерческих разработок (кодеров, плейеров и др.). Зато отчетливо проявились несколько направлений дальнейшего развития MP3-кодеров.

Скорость от XingTech

Довольно долго о кодерах XingTech (*www.xingtech.com*) в кругу меломанов можно было слышать не очень лестные отзывы: скорость их работы впечатляла (этим и по сей день объясняется их популярность), однако качество оставляло желать лучшего. Но в последнее время ситуация изменилась, хотя и не столько за счет совершенствования в кодерах алгоритма сохранения исходного сигнала, сколько в результате применения в плейерах специальных эффектов, улучшающих воспроизведение. Кодеры XingTech вполне подойдут для компрессии недолговечной поп-музыки, лекций, уроков английского и т. д. по принципу: быстро закодировал, несколько раз прослушал и удалил. Как правило, эти утилиты отличаются простым интерфейсом. Множество мастеров и шаблонов позволят легко справляться с задачами MP3-кодирования даже неподготовленному пользователю.

Наиболее популярен в этом семействе кодер XingMP3 Encoder. С целью обеспечения приемлемого уровня качества при использовании потока минимальной ширины именно в XingMP3 Encoder была впервые реализована идея переменного битрейта. (Правда, не все плейеры в состоянии корректно воспроизводить такие файлы.) Кодер позволяет также проводить компрессию с сохранением высоких частот; при сжатии предоставляет на выбор различные режимы кодирования стереосигнала; начиная с версии 2.2 способен кодировать видео; поддерживает широкий диапазон битрейтов.

На его основе был создан целый ряд популярных приложений, использующихся для MP3-компрессии, таких, как Audio Catalyst (*www.xingtech.com/mp3/audiocatalyst*), MusicBoss Grabber (*www.musicboss.com/grabber.htm*), Ultimate Encoder (*www.usro.net/products/uencoder*) и др.

Классика от Fraunhofer IIS

Для кодеров от Fraunhofer IIS традиционны хорошее качество, неплохая скорость и, увы, высокая цена. Наиболее удачная психоакустическая модель используется для средних (128–192 Kbps) и низких (ниже 96 Kbps) значений битрейтов. На основе этого кода наибольшее распространение получили приложения mp3 Producer (*www.opticom.de/producer.htm*), AudioActive Production Studio (*www.audioactive.com*), MusicMatch (*www.musicmatch.com*), Siren Jukebox (*www.sonicfoundry.com*) и др. Из кодеров данной группы, управляемых из командной строки, широко известен l3enc (*www.sonicspot. com/l3enc/l3enc.html*).

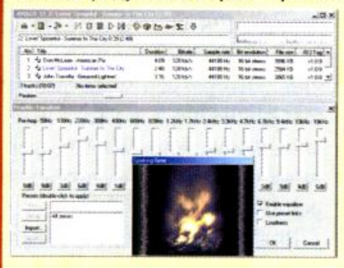
Качество от LAME

Как уже отмечалось, все продукты Fraunhofer IIS, равно как и XingTech, – коммерческие, и за их легальное использование и распространение необходимо платить, причем даже в том случае, если сам кодер создан на их основе сторонними авторами и принадлежит к классу freeware. Желая обойти все эти неприятности, разработчики LAME (Lame Ain't a Mpeg Encoder – «Лэйм» – это не MPEG-кодер», *lame. sourceforge.net)* поступили довольно стандартным образом – стали распространять продукт в виде патча к исходному коду ISO, который сам по себе не может быть признан кодером. LAME легко собирается практически на любой вычислительной платформе, где есть компилятор языка C. В виде отдельной dll-библиотеки LAME входит в состав ряда аудиограб-

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ПЛЕЙЕРЫ

Apollo 37
apollo.mp3place.com

Хорошее качество звучания, продуманная организация плэй-листа, удобное клавиатурное управление. Поддерживает плагины визуализаторов от Winamp. Не требователен к системным ресурсам. Отсутствует возможность редактирования тегов, нет дополнительных скинов.

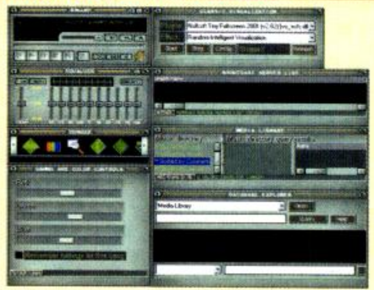


NAD 0.94

Хорошее качество воспроизведения при минимальном потреблении системных ресурсов, возможность редактирования плэй-листов. Не позволяет добавлять и изменять теги. Заваливает верхние частоты при высоких битрейтах. Поддержка плейера разработчиками прекращена из-за нарушения лицензионных соглашений. Отсюда – бедность интерфейса, отсутствие плагинов и скинов. Загрузить можно со страницы ftp://dezcom. mephi.ru/pub/mp3players.

Winamp
www.winamp.com

Winamp сегодня очень популярен, в первую очередь благодаря отличному качеству звучания, продуманному интерфейсу, хорошему эквалайзеру и поддержке большинства известных звуковых форматов. Кодеры, используемые в плейере, как правило, предоставляются самими производителями.



Последние версии Winamp позволяют редактировать теги композиций и плей-листы, обладают множеством скинов под различные стили и вкусы. Для них написано большое количество самых разнообразных плагинов. Ответы на часто задаваемые вопросы по использованию этого плейера вы найдете по адресу *faqs. org.ru/softw/media/winamp. htm*. На момент написания статьи на сайте разработчиков были доступны для загрузки Winamp 2.76 и альфа-версия Winamp 3.0.

Меломаны с нетерпением ждут появления релиза Winamp 3.0. Разработчики утверждают, что они «переосмыслили и переписали» фактически все важнейшие блоки программы. Альфа-версия Winamp 3.0, естественно, еще «сыровата». Однако даже при первом знакомстве с ней понимаешь, что здесь заложен огромный потенциал. Для дополнительных интерфейсных модулей добавлен новый раздел Thinger, куда вынесены редактор плэй-листов, менеджер скриптов, визуализатор, список серверов, ведущих Internet-вещание, и др. Здесь же среди новых элементов встречаем медиа-библиотеку, предназначенную для организации и ведения музыкальных архивов. Более того, с помощью специального поискового механизма можно осуществлять сложные запросы к ней.

Что касается качества воспроизведения композиций, то особых отличий от прошлых версий я, признаться, не обнаружил. Но подождем выхода релиза и уж потом будем судить.

Windows Media Player 7.0
www.microsoft.com

Приятный интерфейс, хорошее качество воспроизведения, поддержка множества популярных аудио- и видеоформатов, удобный механизм для ведения музыкальных архивов, возможность редактирования плэй-листов и тегов, неплохой встроенный эквалайзер, визуализатор. Чего еще желать компьютерному меломану? Пожалуй, чуть меньшей загрузки системных ресурсов.

ССЫЛКИ ПО ТЕМЕ

www.mp3.com

www.polderware.com/apps/apps.mv

www.mp3-converter.com

www.mp3port.km.ru/articles/articles.html

www.uic.nnov.ru/~fmm

беров, например CDeX. На официальном сайте нет готовых приложений, однако скомпилированные кодеры можно легко найти в Сети, в частности на *www.maindex.com/lame, www.mp3-tech.org/encoders _win.html, www.mp3-converter. com/encodersmp3_encoder_downloads.htm* и др. Известные оконные оболочки – RazorLame (*www.dors.de/razorlame*), vbLamer (*mitiok.cjb.net*).

В LAME удачно реализовано использование переменного битрейта (VBR). Самые лучшие результаты компрессии получаются на высоких и средних значениях битрейта во многом благодаря применению самостоятельно разработанной психоакустической модели GPSYCHO. Для кодирования сигнала в зависимости от битрейта можно использовать режимы Mono, Stereo и Joint Stereo (MS Stereo). Последние версии LAME способны осуществлять этот выбор автоматически.

ДЕКОДИРОВАНИЕ MP3

Стандарт MP3 не только не определяет алгоритм кодирования, но и не дает никаких рекомендаций по поводу декодирования файлов. Главное, чтобы воспроизведение происходило в порядке расположения фреймов в итоговом файле, а в остальном – полная свобода.

Но, как мы выяснили выше, в различных кодерах процесс компрессии может быть организован по-разному, а это значит, что, закодировав один и тот же файл двумя разными программами, мы можем получить после декодирования два сигнала, существенно различающихся по звучанию. При выборе декодера часто придерживаются следующего принципа: по возможности используют для декомпрессии ПО, произведенное той же самой фирмой, чей кодировщик применялся для сжатия композиции. Хотя стандартом тегов ID3 и предусматривается поле, в котором должно быть указано название кодера, но на практике оно, как правило, пустует, и поэтому однозначно определить, каким кодером был создан тот или иной файл, довольно трудно. Лишь последние версии Xing и LAME ставят свою «электронную подпись». Существуют, правда, и утилиты (например, RenaTager, *www.renatager.de*), которые пытаются идентифицировать продукты работы кодеров, однако и они иногда ошибаются.

Алгоритмы воспроизведения MP3-файлов могут заметно отличаться друг от друга. Считается, что лишь первые декодеры от Fraunhofer IIS старались в точности восстановить амплитудно-частотные характеристики (АЧХ) компрессированного сигнала, все остальные грешат постоянным стремлением «улучшить» звучание файла.

Однако заметим, что от бытовых декодеров, воспроизводящих музыку, закодированную с низким битрейтом, вовсе и не требуется точное восстановление АЧХ, главное – приятный звук и легкое управление.

Кроме того, следует различать MP3-декодеры и плейеры. Почти все декодеры позволяют не только проигрывать файлы, но и сохранять их в WAV-PCM-формате. Плейеры же в большинстве своем не могут это сделать и служат лишь для воспроизведения MP3-музыки.

И еще... Если вы захотите значительно повысить качество проигрывания композиций за счет улучшения частотных характеристик, увеличения глубины и объемности стереозвука, то непременно воспользуйтесь модулем DFX 5.1 *(www.fxsound. com)*. На сайте разработчиков доступны плагины для Winamp, Sonique и некоторых других популярных проигрывателей.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ФОРМАТЫ ХРАНЕНИЯ КОМПРЕССИРОВАННОГО ЗВУКА

Ogg Vorbis

Летом прошлого года появился новый, абсолютно открытый и бесплатный метод компрессии оцифрованного звука под названием Ogg Vorbis. Он изначально задумывался как альтернатива MP3. Ogg Vorbis был разработан группой Xiphophorus и является составной частью проекта Ogg Squish, который в будущем позволит кодировать видео.

Психоакустическая модель Ogg Vorbis напоминает MP3, однако математическая реализация на голову выше. Стандартом предусмотрена поддержка многоканального звука (до 255 каналов), в спецификациях заложен широкий диапазон битрейтов от 8 до 512 Kbps, а также имеется возможность включения практически неограниченного числа комментариев и иллюстраций в тело композиции. Правда, в существующих кодерах последние свойства пока не реализованы. Ogg Vorbis может использовать VBR. Исходные коды формата опубликованы на сайте разработчиков, их можно свободно модифицировать и распространять.

OGG-файлы гораздо меньше привычных MP3 при одинаковых параметрах оцифровки, хотя обеспечивают примерно такое же, а иногда и заметно лучшее качество звучания. Скорость кодирования относительно низкая. Высокие частоты при воспроизведении слышатся неплохо.

Кодек (довольно бедный по возможностям) и плагины к популярным плейерам (WinAMP, Sonique и XMMS) можно загрузить с сайта разработчиков – *www.vorbis.com*.

WMA 8.0

Нельзя вычеркивать из списка прямых конкурентов MP3, особенно в сфере Web-вещания, стандарт WMA (Windows Media Audio), разработкой которого занимается Microsoft. Он также принадлежит к форматам компрессии с потерей данных. Последняя версия 8.0, похоже, вобрала в себя многие лучшие достижения в этой области и призвана сменить целый ряд устаревающих потоковых форматов. При сравнении ряда композиций, закодированных в WMA 8.0 с битрейтом 64 Kbps, с соответствующими MP3-файлами, сжатыми при скорости потока данных 128 Kbps, я на слух не смог обнаружить никаких отличий. Зато размер WMA-файлов был примерно в два раза меньшим. Кроме того, WMA поддерживает защиту от несанкционированного копирования.

Новые версии кодека и проигрывателя можно найти на страничке www.microsoft.com/windows/windowsmedia/en/WM8/encoding.asp.

MP3Pro

Итак, как видим, в последнее время конкуренция в области форматов сжатия аудиоданных достигла своего апогея. Господство MP3 пошатнулось. Авторы MP3 также не сидели сложа руки и, в конце концов, предложили собственное решение – формат MP3Pro. Он был разработан компанией Coding Technologies совместно с хорошо знакомыми нам Fraunhofer IIS и Tomson и, по сути, явился логическим продолжением MP3.

В MP3Pro использована новая технология SBR (Spectral Band Replication), обеспечивающая более корректное сохранение верхнего частотного диапазона (камень преткновения психоакустической модели MP3). Для этого применяется второй независимый параллельный поток данных, несущий минимально необходимую информацию для воссоздания верхних частот. Файлы, закодированные в рамках технологии MP3Pro, можно воспроизводить в обычных проигрывателях, однако качество звучания при этом будет заметно хуже, чем при использовании специального проигрывателя – старые плейеры распознают в них лишь один, основной, поток. Декодирование MP3Pro гораздо более ресурсоемко, чем MP3. На слух MP3Pro-композиции воспринимаются несколько сочнее, чем MP3, в чем вы можете убедиться сами, если загрузите кодер по адресу *rca.com*, а соответствующий плейер найдете на *www.thomson-multimedia.com/gb/00/mp3.htm*. ■

Карты всякие нужны

Роман Хархалис

Думаю, в каждом доме найдется хотя бы одна географическая карта – будь то простенький туристический план города или многотомный атлас в твердом переплете. Но девиз нового времени – «Все электронное – лучше!». Мы уже убедились в том, что он справедлив для электронных словарей и справочников. На очереди – карты. Благо, их выбор сегодня необычайно велик...

В серии «Большая энциклопедия географических карт», разработанной Санкт-Петербургской фирмой «Ингит», на сегодняшний день насчитывается более десятка дисков, а с учетом других коллекций (например, «Большая энциклопедия атласов автодорог», «Атлас-справочник») их количество доходит до 30. С полным списком электронных изданий «Ингит» можно ознакомиться в Internet по адресу *www.ingit.ru/fcompact.html.* Семь таких CD побывало в нашей редакции.

Пожалуй, самыми интересными из этой подборки для украинских пользователей являются диски «Ближнее зарубежье. Украина» (включает также планы Киева, Харькова, Днепропетровска, Одессы, Севастополя и Ялты), «Все города России» (главным образом благодаря наличию там карт Москвы, Санкт-Петербурга и других часто посещаемых украинцами городов), «Все карты Европы» (карты 30 государств Европы плюс подробный план Парижа) и «Карта железных дорог России и СНГ» (для путешествующих поездом). Впрочем, и остальные диски могут оказаться полезными тем, кто планирует бывать в соответствующих регионах.

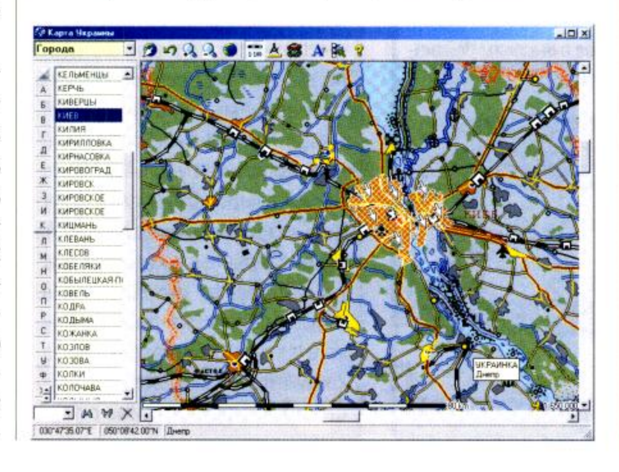
Все продукты имеют стандартный набор возможностей: увеличение и уменьшение масштаба карты в широком диапазоне, список объектов и их поиск, виртуальный «циркуль» для измерения расстояния по прямой линии и по маршруту с произвольным количеством промежуточных точек, мощную функцию автоматической прокладки маршрута «из пункта *А* в пункт *Б*» с оптимизацией по длине или времени движения (правда, в последнем случае доподлинно неизвестно, из каких соображений рассчитываются скорость движения транспортного средства и, соответственно, время в пути) и обязательным включением или исключением заданных промежуточных пунктов и т. д.

Было бы естественным предположить, что у всех продуктов в серии абсолютно одинаковый пользовательский интерфейс, но это не так. К примеру, у дисков «Украина» и «Карта железных дорог России и СНГ» удобная оболочка, не требующая инсталляции, а «Все города России» и «Все карты Европы» снабжены менее удачной программой просмотра GIS Master, которую предварительно необходимо установить на ПК (сами карты, как и обещано разработчиками, могут оставаться только на CD). Карты пригодны для применения в профессиональных геоинформационных системах, где их можно дополнять и редактировать, но для этого нужно приобрести специальный аппаратный ключ.

А теперь остановимся подробнее на самых интересных картах. «Украина» – очень качественная, детальная, с отлично действующей функцией прокладки маршрутов. Карта Киева тоже неплоха. В первую очередь нам хотелось сравнить ее с весьма удачным продуктом «Визиком-Киев 2000» («Компьютерное Обозрение», № 3, 2001, *www.itc-ua.com*). Санкт-Петербургская разработка отображает гораздо меньшее количество объектов (так, отдельные дома на ней не показаны, только надписаны номера тех, чьи фасады выходят на заданный участок улицы, тогда как в «Визикоме» прорисованы все здания, в том числе и в глубине жилых массивов) и выполнена не совсем аккуратно – большинство подписей накладываются на линии карты. При прокладке маршрута на карте «Ингит» совершенно не учитываются правила дорожного движения, архитектура улиц и транспортных развязок. Но и цены продуктов несоизмеримы: «Визиком» стоит более $100, то есть в 50 раз (!!!) дороже, чем «Ближнее зарубежье. Украина». Что касается планов остальных городов на диске «Украина», то они выглядят примерно так же, но аналогичные продукты от других разработчиков нам не известны, так что сравнивать их не с чем.

Карта железных дорог, как и следовало ожидать, отображает только магистрали и станции на них. Мы оценили ее масштабность: на ней есть все основные пути на территории России и СНГ от Чопа до Хабаровска и даже в сопредельных странах. Правда, максимально возможное увеличение меньше, чем на других картах, и из-за этого на участках с большим количеством станций их названия частично накладываются друг на друга.

В общем, продукты компании «Ингит», хотя и не лишены некоторых недостатков, тем не менее весьма интересны и достойны занять место в вашей «дискотеке». Их основные преимущества – широкий выбор карт и вполне привлекательная цена. ■





«БОЛЬШАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ГЕОГРАФИЧЕСКИХ КАРТ»

Разработчик «Ингит»
Издатель ИДДК
Web-сайт www.ingit.ru
Цена – $2 (за 1 диск)
Продукты предоставлены компанией «Лаборатория Форт»: тел. (044) 266–1249

79/100

- ☺ Широкий выбор карт
- ☺ Разумная цена
- ☹ Неаккуратное исполнение некоторых карт
- ☹ Недостаточно подробная карта Киева

Жизнь после Nap

новое поколение МР3-поисковиков

Александр Москалюк

Многие считали, что с крахом Napster владельцы компьютеров с доступом в Internet утратят возможность поиска цифровой музыки в децентрализованных сетях. Действительно, многомиллионная армия пользователей легендарной программы растаяла буквально за несколько недель, и сеть Napster потеряла репутацию средства, с помощью которого можно найти практически любую песню...

Между тем именно решение американского суда и последующее коматозное состояние сервиса Napster стали поводами для появления ряда новых утилит, которые, как и положено представителям второго поколения, превзошли своего именитого предшественника. Если Napster все-таки хранил на центральном сервере информацию о пользовательских операциях, то новые утилиты подобных журналов не ведут. Кроме того, Napster работал исключительно с файлами формата MP3, а программы нового поколения предоставляют возможность обмениваться и другими документами: фотографиями, видеоклипами и даже полнометражными оцифрованными фильмами.

Популярный западный сервер бесплатного программного обеспечения Download.com (*www.download.com*) в разделе «Поисковые средства MP3» содержит 90 программ. Конечно, в одном обзоре никак нельзя рассмотреть их все, но это никому и не нужно – большинство поисковиков работают по тем же принципам, на которых был основан Napster.

☺ Огромный объем базы данных
☺ Удобный интерфейс
☺ Отсутствие рекламы
☹ Низкая скорость загрузки

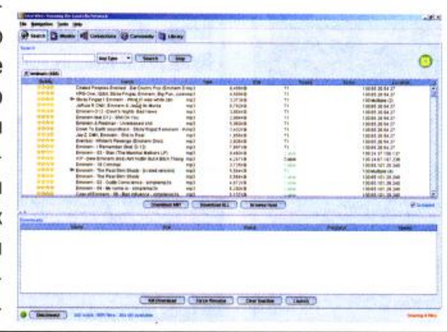
LIMEWIRE 1.6

Разработчик Lime Wire LLC
Web-сайт www.limewire.com
Размер загружаемого файла 6,8 MB

75/100

Одна из самых популярных программ поиска – LimeWire – для работы требует присутствия на компьютере виртуальной машины Java. Если на вашем ПК установлен более или менее современный броузер, то она у вас, скорее всего, уже есть. В противном случае ее можно загрузить с сайтов компании Microsoft (*www.microsoft.com*) или Sun Microsystems (*www.sun.com*).

Программа с удобным и привлекательным интерфейсом успешно справляется с возложенными на нее обязанностями – количество файлов, доступных через LimeWire, просто поражает. В разное время суток индикатор показывает, что в сети имеется от 7 до 19 терабайт информации (при том что в остальных рассмотренных нами приложениях объем доступных данных измеряется в сотнях гигабайт). LimeWire использует, пожалуй, крупнейшую и наиболее популярную сеть обмена файлами – Gnutella.



С помощью LimeWire автору удалось найти некоторые композиции, другими приложениями не обнаруженные. Но при отличных возможностях поиска функции загрузки данных в LimeWire получают негативную оценку – файлы, в большом количестве присутствующие в сети, не загружаются, загружаются очень медленно или с обрывами связи, даже с серверов с высоким рейтингом надежности.

☺ Индикация доступности файла в отчете о результатах поиска
☺ Отсутствие рекламы (кроме баннера с логотипом программы)
☹ Отсутствие внутреннего плейера для музыки и видео

WINMX 2.6

Разработчик FrontCode Technologies
Web-сайт www.winmx.com
Размер загружаемого файла 1,6 MB

87/100



Программа WinMX во многом напоминает описанную ниже Morpheus. Однако между ними есть весьма серьезная разница. Как помнит читатель, ранее мы обратили внимание на тот факт, что программы дистрибутивного поиска нового поколения не зависят от центрального сервера, который бы вел учет всех пользователей и производимых ими операций. Между тем некий «центр управления» им все же нужен. WinMX работает в виртуальной сети OpenNap, которая не принадлежит ни одной компании и является продуктом группы разработчиков. Серверы OpenNap функционируют в Internet повсеместно, они закрываются и вновь становятся доступными в разное время суток.

Интерфейс WinMX немногим отличается от привычного Napster – все те же кнопки управления вверху и окно с результатами поиска, где отображается вся информация о доступных файлах. Отдельно отметим поиск файлов MP3 с заданным битрейтом.

Как и Morpheus, программа WinMX производит поиск файлов самых разнообразных форматов. У пользователя также есть возможность ограничить скорость передачи данных для загрузки файлов в обоих направлениях, что важно при совместном доступе в Internet.

ster:

AUDIOGALAXY SATELLITE
Разработчик AudioGalaxy
Web-сайт www.audiogalaxy.com
Размер загружаемого файла 720 KB

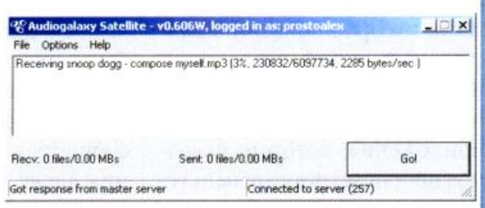
83/100

☺ Небольшой размер файла
☺ Использование фирменного сайта в качестве поискового интерфейса
☺ Широкий выбор файлов
☹ Невозможность загрузки с различных источников
☹ Хранение информации о файлах на центральном сервере

Если предыдущие утилиты входят в списки самых популярных программ на западных сайтах с бесплатным ПО, то AudioGalaxy является их бессменным и абсолютным лидером – около 20 млн. пользователей загрузили ее на свои жесткие диски.

Один из недостатков децентрализованных сетей, в которых работают Morhpeus, WinMX и LimeWire, заключается в том, что компьютер, с которого загружается файл, должен быть подключен к сети все это время. Если же в какой-то момент источник отключится от Internet, процесс копирования композиции будет прерван. Некоторые программы в таких случаях стараются догрузить файл с других компьютеров, но что если нужная вам песня была только у этого человека? Вы начинаете следить за ним, высчитываете предположительное время его следующего появления в Сети... AudioGalaxy избавляет от этого утомительного занятия, предлагая поиск даже тех композиций, которые в данный момент недоступны. Для этого вся информация о файлах, предоставляемых пользователями программы, хранится на сайте AudioGalaxy. Правда, поиск теперь является уже не дистрибутивным, а централизованным, но зато становится проще и быстрее. Вместе с названием каждой композиции сохраняются имена пользователей, у которых она есть. Если кто-то из них сейчас работает в Internet, то процесс загрузки можно начинать незамедлительно. Если же на данный момент они отсутствуют, то, запустив программу и оставив компьютер подключенным к Сети, вы можете рассчитывать на то, что AudioGalaxy начнет «качать» файл, как только убедится в его доступности, периодически сканируя список активных пользователей. ■





MORPHEUS 1.3
Разработчик FastTrack
Web-сайт musiccity.streamcastnetworks.com
Размер загружаемого файла 1,2 MB

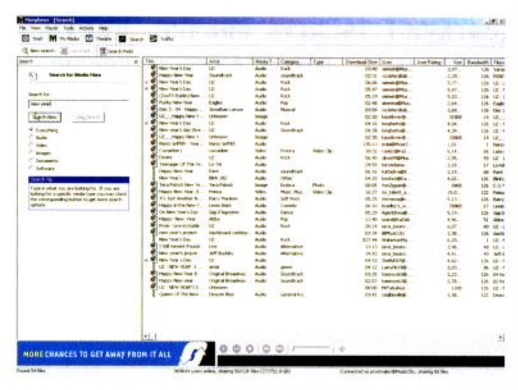
88/100

☺ Параллельная загрузка одного файла из различных источников
☺ Поиск по всем расширениям файлов
☺ Поиск видео
☹ Рекламный баннер в углу экрана
☹ Чрезмерно информативная панель результатов поиска

К моменту написания статьи программа Morpheus занимала первые места в чартах Download.com уже на протяжении 15 недель. По популярности она догнала даже такие хиты, как ICQ и WinZip. Ее разработчики постарались учесть все недостатки, отмеченные пользователями Napster, и выпустили мощнейшую утилиту для поиска файлов на серверах и компьютерах пользователей Internet.

Morpheus ищет все. И это не преувеличение. Она позволяет находить аудиофайлы, видеофильмы, картинки, документы и программное обеспечение. Однако широкие возможности поиска, пожалуй, не так интересны, как параллельная загрузка файлов – основной плюс новой программы.

Как часто, пользуясь Napster и имея доступ в Internet через высокоскоростной канал передачи данных, вы обнаруживали, что файлы загружаются невообразимо долго? В таких случаях «бутылочным горлышком» оказывается канал связи сервера, через который еще несколько пользователей вместе с вами пытаются «протащить» свои данные. Выходом из положения может стать параллельная загрузка, когда файл автоматически разбивается на несколько частей, которые одновременно загружаются с разных серверов и затем собираются воедино уже на вашем компьютере. Соответственно Morpheus сперва старается найти как можно больше копий нужного файла (определяя их по одинаковому названию, расширению и объему) на разных компьютерах, а затем организует их параллельную загрузку. Преимущество этого метода заключается в ускорении загрузки. Правда, у него есть и существенный недостаток: иногда файл с аналогичным названием, расширением и объемом оказывается все-таки не копией того, который нужен вам, и в итоге загруженный документ будет нечитаемым. Но такие ошибки легко исправляются, да и случаются они нечасто.



Настройка системы быстродействие в

Максим Потапов

Скорость – это все, что мы хотим от игрового ПК. Модернизация аппаратной части, оптимизация BIOS, обновление драйверов, тонкая настройка и разгон – все эти меры теряют свою эффективность, если операционная система работает медленно и «неуверенно». Сама по себе Windows 98/Me довольно требовательна к вычислительным ресурсам компьютера. Кроме того, существуют тысячи причин, ведущих к снижению ее быстродействия и устойчивости. В этой статье описаны методы ускорения и «ремонта» Windows 98/Me, которые действенны в любой ситуации.

Для удобства изложения мы будем рассматривать версию Windows Millennium Edition (далее по тексту просто Windows), но в большинстве случаев наши рассуждения справедливы и для Windows 98. Многие рекомендации уже не раз звучали в статьях «Домашнего ПК», посвященных оптимизации работы ПК. В этом материале собраны наиболее принципиальные моменты, касающиеся всех этапов установки системы и ее настройки на максимальное быстродействие в игровых (а значит, и в большинстве других) приложениях. Компьютер, на который мы будем ориентироваться, оснащен 128 MB оперативной памяти и жестким диском объемом 6 GB или больше, что характерно для современных ПК.

Настройку Windows мы начнем... с ее полной переустановки! Да-да, это самый действенный способ ускорить операционную систему. Дело в том, что со временем она неизбежно становится все тяжелее и неповоротливей. Виной тому – «продукты жизнедеятельности» различных приложений, а также файлы в системных папках и записи в реестре, оставшиеся после удаления программ. Переустановка – это самый верный и в известном смысле более простой способ устранить неполадки, которые появляются в операционной системе со временем.

В зависимости от того, как часто на компьютер инсталлируются (и, соответственно, удаляются) новые программные продукты, периодичность профилактической переустановки может варьироваться от трех месяцев до полутора лет. Конечно, существуют утилиты, производящие быструю чистку системы (McAfee Utilities, Norton Utilities, Fix-It Utilities, Microsoft RegClean), но, во-первых, их необходимо приобрести или найти в Internet, а во-вторых, разобраться в том, как они работают и каковы побочные эффекты их применения. К тому же ни одна из них не гарантирует стопроцентного результата.

Отключим все программы, загружаемые автоматически

Вообще говоря, при эксплуатации компьютера лучше следовать правилу: если можно обойтись без дополнительных программ – не стоит их устанавливать. Так будет и проще (хватит, что приходится изучать саму Windows), и, как говорится, на душе спокойнее. Ведь операционная система сама по себе не ломается, это происходит в результате взаимодействия с программами, особенно теми, которые призваны ее оптимизировать или защитить от сбоев. Итак, не станем усложнять себе жизнь вспомогательными утилитами и будем по возможности делать все самостоятельно: пусть медленно, зато уверенно.

ПЕРЕУСТАНОВКА WINDOWS

Переустанавливать операционную систему можно поверх старой версии или же на абсолютно чистый диск С. Первый способ в нашем случае неприемлем: «свежая» система наверняка «подхватит» ошибки старой, да еще и значительную часть мусора в придачу. Единственный случай, когда такой подход целесообразен, – если имеются критически важные приложения, которые невозможно или затруднительно установить заново.

READ ME!

Для удобства изложения указан полный путь к необходимым апплетам. Например, чтобы запустить *Установку и удаление программ*, необходимо нажать на кнопку *Пуск*, затем перейти в меню *Настройка*, затем – в *Панель управления*. Для краткости указано *Пуск/Настройка/Панель управления*.

Апплет *Свойства системы* вызывается щелчком правой кнопки мыши на пиктограмме *Мой компьютер* и выбором меню *Свойства*.

Командная строка запускается из меню *Пуск/Выполнить*.

Реестр – файл, в котором находится вся служебная информация, необходимая для работы операционной системы и приложений. Для запуска редактора реестра необходимо ввести команду *regedit* в командной строке. Для экспорта и импорта данных из/в реестр применяются команды *Экспорт/Импорт файла реестра* в меню *Реестр*.

Команды DOS:

cd windows – перейти в директорию Windows;

cd.. – перейти в предыдущую директорию;

D: – перейти на диск D;

dir/p – показ содержимого директории постранично.

Итак, мы будем инсталлировать систему, предварительно удалив все содержимое диска С. И здесь, конечно же, возникает проблема, которой посвящен раздел «Критически важные данные на диске С». Еще один нюанс – даже если приложение установлено на другом разделе, его работоспособность после форматирования диска С будет наверняка нарушена. Поэтому необходи-

на максимальное играх

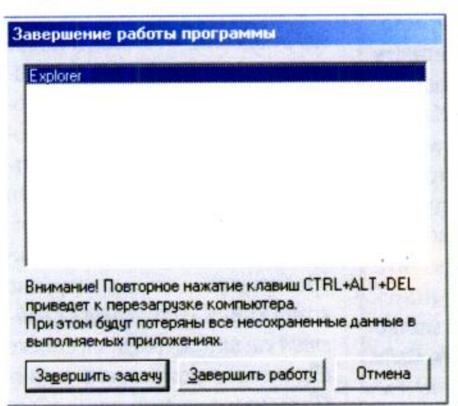


мо произвести деинсталляцию всех приложений с помощью апплета *Установка и удаление программ* (*Пуск/Настройка/Панель управления*). При этом стоит обратить внимание на папки, которые они оставят после себя, ведь там могут оказаться важные файлы – рабочие документы или обновления, выгруженные из Internet, как в случае с антивирусным ПО.

Убедившись в том, что все важные данные перенесены с диска С на другие разделы, проведем еще несколько подготовительных процедур. Нам потребуется загрузочная дискета, которую можно создать с помощью апплета *Установка и удаление программ*. На нее следует записать файл format.exe, находящийся в папке *C:\Windows\Command*. Инсталляционную версию Windows необходимо сохранить в легкодоступной директории, например *D:\Win9x*. Важно также убедиться, что на жестком диске имеются все необходимые драйверы в распакованном виде или же доступны соответствующие компакт-диски. И не забудьте о серийном номере Windows, который следует найти до начала установки.

Рекомендуется также провести проверку диска С (*scandisk* в командной строке), причем полную. Это займет какое-то время, зато избавит в дальнейшем от лишних проблем.

Теперь можно приступить к форматированию диска С и установке Windows. Вставим загрузочную дискету и перезапустим систему, чтобы войти в BIOS Setup. Здесь необходимо разрешить загрузку с флоппи-дисковода и отключить функцию Virus Warning. Загружаем систему с дискеты (можно без поддержки CD-ROM) и набираем команду *format c:*. Если все-таки забыли сохранить *format.exe* на дискету, его можно найти в папке *D:\Win9x*. После этого переходим на диск D в директорию *D:\Win9x* и набираем команду *setup/is*, после чего пойдет процесс установки без предварительной процедуры проверки дисков.



Это окно после загрузки Windows должно содержать лишь одну строку

По умолчанию Windows инсталлирует множество программ, которые зачастую не используются. Чтобы избежать этого, необходимо указать выборочный вид установки и внимательно просмотреть все компоненты. Не забудьте разрешить установку следующих модулей:

Кириллица в разделе *Многоязыковая поддержка;*

Удаленный доступ к сети в разделе *Связь* (если вы пользуетесь Internet);

Сжатые папки в разделе *Служебные* (чтобы иметь возможность работать с Zip-архивами без помощи программы WinZip).

При установке остальных модулей следует руководствоваться принципом: чем меньше, тем лучше. В конце концов, если возникнет необходимость, любой недостающий компонент можно доустановить с помощью апплета *Установка и удаление программ*.

В процессе установки важно также задать правильные языковые настройки, иначе впоследствии возникнут проблемы с кириллицей.

Завершается инсталляция Windows установкой драйверов, на этом этапе потребуется указать соответствующие директории на жестком диске или компакт-дисках. После этого необходимо убедиться, что все драйверы установлены, просмотрев список устройств в *Свойствах системы*.

ЧИСТОТА – ЗАЛОГ ЗДОРОВЬЯ И БЫСТРОДЕЙСТВИЯ СИСТЕМЫ

Конструкция скоростной игровой машины подчинена идее минимализма – никаких лишних деталей! Мы задействуем лишь те компоненты, которые обеспечивают работоспособность игр и некоторых других приложений, остальные – удалим или отключим.

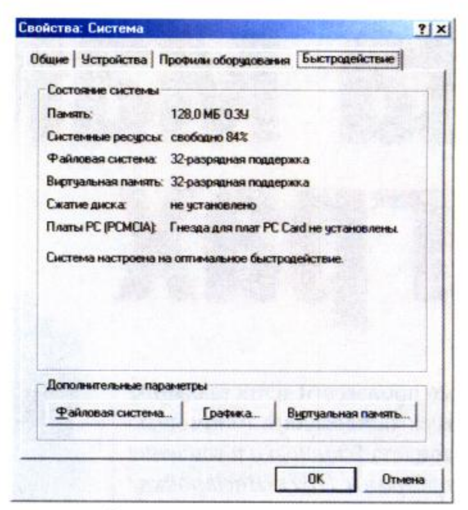
Чистку можно начинать сразу после установки Windows.

Обратите внимание на список установленных программ в апплете *Установка и удаление программ* и удалите все ненужное. Из каталога *C:\Windows\Options\Install* следует убрать инсталляционную версию Windows Me, ведь она уже сохранена в директории *D:\Win9x*. Нужно также удалить содержимое папки *C:\Windows\Temp*.

Рабочий стол лучше держать в чистоте, иначе система каждый раз будет «напрягаться», прорисовывая его содержимое. Все ярлыки для запуска программ можно разместить в меню *Пуск*. Чтобы его организовать поудобнее, щелкните правой кнопкой мыши на панели задач и перейдите в меню *Свойства/Дополнительно/Вручную*. После этого не помешает убрать с панели задач панель быстрого запуска и, раз уж мы расположили ярлыки в меню *Пуск* оптимальным образом, отключить в свойствах панели задач опцию *Использовать настраиваемые меню*.

Не рекомендуется устанавливать фоновый рисунок для Рабочего стола и включать различные эффекты, настройки которых находятся в свойствах экрана. Для Рабочего стола и папок *Проводника* не стоит использовать функцию отображения Web-содержимого. Можно отключить и звуковые эффекты (с помощью апплета *Звук и мультимедиа* в *Панели управления*).

Продолжая борьбу за быстродействие системы, отключим все программы, загружаемые автоматически. Кроме папки *Автозагрузка* в меню *Пуск*, их ярлыки можно найти в разделе *Автозагрузка* программы настройки системы (msconfig в командной строке). Если здесь убрать все флажки, работоспособность ПК не нарушится, а показатель свободных системных ресурсов в Windows 98/Me сможет достичь 99% (посмотреть его можно в разделе *Быстродействие* апплета *Свойства системы*).



84% – обычный показатель свободных системных ресурсов

Заметим, что функция *ScanRegistry* ответственна за создание резервной копии реестра при запуске Windows. Это необходимо для того, чтобы в случае аварии система могла быть восстановлена по состоянию на самый последний день. В принципе, произвести архивацию файла реестра можно в любой момент, запустив *scanregw* из командной строки или же с помощью редактора реестра (команда *Экспорт файла реестра*). Это нужно обязательно делать перед тем, как экспериментировать с новым ПО или же с разгоном «железа».

SystemTray непременно следует отключить и помнить, что именно маленькие утилиты, пиктограммы которых видны рядом с системными часами, «съедают» значительную часть оперативной памяти. К большинству из программ, «представленных» на панели задач, можно получить доступ с помощью обычных ярлыков меню *Пуск*, никак не обременяющих систему своим присутствием.

В случае крайней необходимости можно оставить в автозагрузке некоторые программы, но для машин с ограниченным объемом памяти (64 MB или 128 MB) их лучше запускать «вручную». Например, антивирусное ПО использовать лишь при установке новых программ или для проверки документов и файлов, полученных по почте. В идеале окно *Завершение работы программы* (вызывается нажатием клавиш <Ctrl + Alt + Del>) после загрузки Windows должно содержать лишь строчку *Explorer*.

Перед запуском игры следует завершить работу любых других приложений, а еще лучше – произвести перезагрузку, чтобы полностью освободить системные ресурсы.

Очередная функция, которую мы отключим, – автоматическое управление питанием. Это избавит Windows от лишних «хлопот», а пользователя – от проблем, связанных с некорректным функционированием этой подсистемы. В конце концов, лучший способ экономии электроэнергии – это выключение компьютера. Итак, зайдя в *Свойства системы*, найдем в списке *Системные устройства* пункт *Поддержка автоматического управления питанием* и в его свойствах поставим флажок на

КРИТИЧЕСКИ ВАЖНЫЕ ДАННЫЕ НА ДИСКЕ С

Жесткий диск должен быть разбит на два или более раздела, из которых С используется для нужд операционной системы и приложений, а диск D и другие – для документов, файловых архивов, игр и прочего. В этом случае форматирование диска С не приведет к утрате важных документов. В любом случае необходимо тщательно проверить его директории (в частности, *C:\Мои документы* и *C:\Windows\Рабочий стол*), включив перед этим опцию *Показывать скрытые файлы и папки* в меню *Проводника Сервис/Свойства папки/Вид/Дополнительные параметры*.

Пользователям программы Outlook Express необходимо также позаботиться о сохранности следующих данных.

Адресная книга: файл с расширением .wab находится в директории *C:\Windows\Application Data\Microsoft\Address Book*.

Почтовый архив: папка *C:\Windows\Application Data\Identities\{набор цифр}\Microsoft\Outlook Express*.

Необходимо скопировать адресную книгу и почтовую папку на другой диск, чтобы можно было впоследствии восстановить их с помощью соответствующих команд программы Outlook Express (меню *Файл/Импорт*). Многие почтовые программы (например, Microsoft Outlook) имеют более удобные средства архивации почтовых папок и адресной книги.

Для сохранности учетных записей почты воспользуйтесь меню Outlook Express *Сервис/Учетные записи*, где можно экспортировать данные о подключении к почтовым серверам в файл, хранящийся на другом диске. Извлечь их можно будет, соответственно, с помощью команды *Импорт*.

Важнейший момент – это настройки dial-up-подключения к Internet и пароли. Лучше всего эти данные выписать на бумагу. Чтобы сохранить их в электронном виде, необходимо выполнить следующие действия.

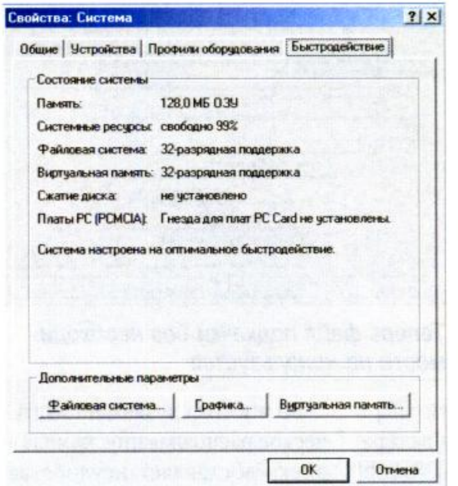
Экспортировать из реестра два ключа:

HKEY_CURRENT_USER\RemoteAccess и *HKEY_USERS\.DEFAULT\RemoteAccess*. Чтобы восстановить настройки подключения к Internet, потребуется запустить эти файлы на исполнение.

Скопировать файл с расширением .pwl, который находится в папке *C:\Windows*. После установки системы необходимо будет записать его поверх нового файла, если имя пользователя не изменилось. В противном случае нужно войти в систему под старым именем и затем записать файл поверх нового еще раз.

Для того чтобы вспомнить пароли или «расшифровать звездочки», пригодится бесплатная программа 007 WASP, размещенная по адресу *www.iopus.com/download.htm*.

Еще две папки, которые могут содержать важную информацию, – это *C:\Windows\Избранное* и *C:\Windows\Cookies*. Для того чтобы их сохранить на другом диске и затем восстановить, используйте апплет *Импорт и экспорт*, который можно запустить из меню *Файл* программы Internet Explorer.



99% – так должно быть после настройки системы

опции *Отключено в данной конфигурации*.

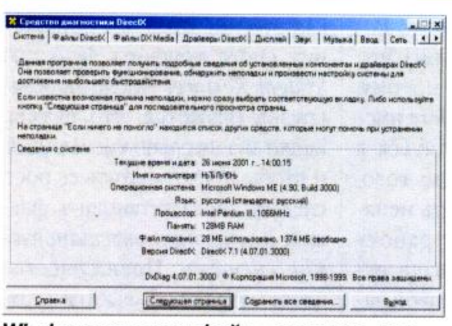
А вот что обязательно нужно включить в *Свойствах системы*, так это режим DMA для дисковых накопителей и устройства чтения компакт-дисков (при условии, что они такой режим поддерживают).

Работая с ПК, следует придерживаться принципа «Чисто не потому, что убирают, а потому, что не сорят». Это касается как установки программ (чем меньше, тем лучше), так и их удаления. В процессе деинсталляции часто возникают сообщения о том, что тот или иной файл не используется и его можно удалить. Чтобы оградить систему от мусора, подобные файлы лучше не оставлять, однако в редких случаях их деинсталляция может привести к нарушению работы других приложений или самой операционной системы. Но и это не проблема, ведь системный файл (если известно его название) можно восстановить с помощью функции *Извлечь файл* программы настройки системы (*msconfig* в командной строке), а «пострадавшее» приложение в большинстве случаев нетрудно переустановить.

Чтобы пойти до конца в борьбе за чистоту системы, мы отключим *Программу восстановления системы* (*System Restore* в английской версии). Это необходимо хотя бы потому, что скрытая папка *_Restore* имеет тенденцию разрастаться в сотни мегабайт. Кроме того, функция *PC Health* пусть ненамного, но замедляет работу Windows Me, как показали исследования нашей Тестовой лаборатории. Рассмотрим два способа решить эту проблему, один из них – оптимальный, другой – радикальный.

Итак, если папка *_Restore* занимает много места на диске C, можно произвести следующую процедуру. Зайти в *Свойства системы* и перейти в меню *Быстродействие/Файловая Система/Устранение Неполадок*. Здесь отключить *Программу восстановления системы*, установив флажок *Настройка восстановления системы* (*Disable System Restore* в английской версии). Однако после перезагрузки может оказаться, что папка *_Restore* по-прежнему занимает много места и удалить ее нельзя. Чтобы все-таки свести ее размер к минимуму, необходимо, как это ни парадоксально звучит, снова включить функцию *System Restore*. После перезагрузки окажется, что размер папки значительно уменьшился, и чтобы предотвратить ее рост, следует снова установить флажок *Настройка восстановления системы*. Преимущество этого метода заключается в том, что вы можете в любой момент включить *Программу восстановления системы* и создать резервную копию системных файлов. Важно заметить, что для нормального функционирования этой программы необходимо установить заплатку, которая доступна по адресу *support.microsoft.com/support/kb/articles/Q290/7/00ASP*.

Второй – радикальный – способ заключается в том, чтобы полностью удалить функцию *System Restore*. В этом случае возобновить работу программ, входящих в подсистему *PC Health*, будет невозможно, это касается апплета *Информация о системе*, многих сервисов и главное – *Справки и поддержки Windows Me* (для включения



Windows создает файл подкачки «про запас»

последнего потребуется выгрузить из Internet и запустить файл *www.activewin.com/winme/tips/FixWinMeHelp.reg*).

Для удаления *System Restore* необходимо запустить редактор реестра и найти ключ *HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Uninstall\PC Health*. Здесь нужно создать строковый параметр *DisplayName* с любым значением, допустим *PCHealth*. После этого название *PCHealth* появится в списке установленных программ, и этот сервис можно будет деинсталлировать, как любое другое приложение. Теперь папки *_Restore* могут быть удалены.

И все же существует еще один, компромиссный, вариант, который потребует использования специальной утилиты, такой, как *System Restore Remover Pro* (*defsoft.iwarp.com*). Она позволяет отключить *PC Health* покомпонентно и без необратимых последствий.

Простой и эффективный способ производить резервное копирование и восстановление системы – делать это с помощью Norton Ghost. Если есть лишний гигабайт-полтора на винчестере, можно сохранить копию (образ) диска С на другом разделе, и в случае необходимости Norton Ghost восстановит его.

УСКОРЕНИЕ РАБОТЫ ВИРТУАЛЬНОЙ ПАМЯТИ

Коль скоро мы установили и «почистили» Windows, перейдем к настройке ключевого элемента – виртуальной памяти. В тот момент, когда оперативной памяти становится недостаточно и система обращается к файлу подкачки, даже самый мощный компьютер заметно притормаживает. Эта ситуация усугубляется тем, что Windows по умолчанию использует любые свободные участки раздела С для размещения файла подкачки, в связи с чем головки жесткого диска совершают множество дополнительных перемещений, собирая информацию по крупицам. Чтобы сократить время доступа к данным виртуальной памяти, необходимо разместить файл подкачки на одной неразрывной области жесткого диска.

Для этого зайдем в *Свойства системы* в раздел *Быстродействие/Виртуальная память*. Здесь отключим файл подкачки, после чего перезапустим систему. Теперь произведем дефрагментацию диска С (*defrag* в командной строке) и сразу после этого вновь зайдем в раздел *Виртуальная память* и установим минимальный объем файла подкачки – 256 MB или 128 MB (максимальный можно выбрать 512 MB). Опять выполняем перезагрузку и запускаем дефрагментацию диска, чтобы убедиться, что цель достигнута: сплошная красная область где-то посередине диска С – это файл подкачки. Фиксированный минимальный объем имеет и другое преимущество: Windows не «отвлекается» на управление размером файла подкачки, пока для работы достаточно заданных 256 MB или 128 MB.

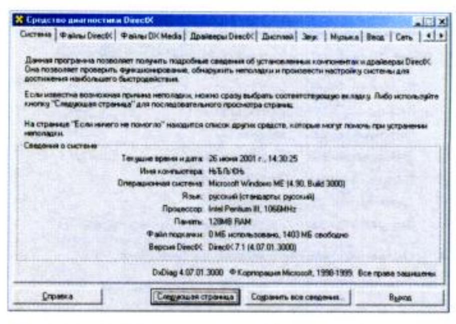
Одна из особенностей Windows 98/Me заключается в том, что она создает файл подкачки независимо от требований приложений и объема ОЗУ. Однако для ПК с оперативной памятью от 128 MB и больше можно задать такой режим, при котором виртуальная память не будет использоваться без крайней необходимости. Запустим *Программу настройки системы* (*msconfig* в командной строке) и на вкладке *System.ini* в подразделе [386Enh] создадим новую строку *ConservativeSwapFileUsage*=1. После перезагрузки введем *dxdiag* в командной строке и убедимся, что файл подкачки уже не используется.

УСКОРЯЕМ CD-ROM И МЫШКУ

Не все игры допускают полную установку на жесткий диск. Это приводит к тому, что игра прерывается на время раскрутки диска и чтения данных с него. Да и шум от CD-ROM тоже не слишком приятен, и компакт-диски от частого применения изнашиваются. Единственный способ решить все эти проблемы – использовать программы, которые копируют CD-ROM на жесткий диск. После их установки в списке устройств Windows появляется один или несколько дополнительных дисководов CD-ROM, обладающих феноменальной скоростью и минимальным временем доступа. Порекомендовать в данном случае можно программу Virtual Drive (*www.farstone.com*) и в качестве бесплатной альтернативы – Disk Dump (*come.to/ddumpfrontend*).

Заставим Windows реже обращаться к виртуальной памяти

При использовании подобных программ советуем произвести следующие настройки: в *Свойствах системы* в разделе *Быстродействие/Файловая система/Компакт-диски* установить на минимум объем дополнительной кэш-памяти и отключить упреждающее чтение диска.



Теперь файл подкачки без необходимости не используется

Во многих случаях автоматическое распознавание компакт-диска доставляет неудобства. Например, если вставить компакт-диск после соответствующего требования игры, тогда запустится и установочная программа, которая останется «висеть» во время игры в фоновом режиме. Настройки компакт-диска доступны в разделе *Устройства* в *Свойствах системы*. При отключенном автоматическом распознавании необходимо нажать *F5*, чтобы *Проводник* определил новый компакт-диск.

И наконец, последняя, но тем не менее весьма важная настройка. От частоты опроса мышки, подключенной к порту PS/2, во многом зависит плавность происходящего на экране в динамичных играх, а также комфорт при работе с ПК. Выгрузите из Internet и установите программу PS2 Rate Adjuster Plus (*www.tweakfiles.com/input/ps2rateplus.html*), с помощью нее задайте частоту 200 Hz. Если появится сообщение об ошибке, попробуйте еще раз, предварительно установив флажок *Don't Detect*.

Итак, мы инсталлировали Windows и привели ее в полную «боевую готовность». Чтобы не проделывать эту долгую процедуру вновь, когда придет время освежить систему, можно создать резервную копию диска С с помощью программы Norton Ghost. Кстати, размер такого файла не превысит 350 MB (без сжатия и при условии, что файл подкачки равен нулю). После этого можно инсталлировать игры и всевозможные приложения, учитывая те рекомендации, о которых мы говорили в этой статье. ■



народные из народных
надежные из надежных



KIN-525 A

- Линейно - интерактивный
- Расширенный диапазон входных напряжений 152-275 В
- Автоматическая регулировка входного напряжения ± 15 %
- Защита от короткого замыкания и перегрузки
- Защита от бросков напряжения
- Самотестирование аккумуляторной батареи
- Аккумуляторная батарея 12 В 7Ач

1089* грн

KIN-1000 AP

- Линейно - интерактивный
- Расширенный диапазон входных напряжений 152-275 В
- Автоматическая регулировка входного напряжения ± 15 %
- Защита от короткого замыкания и перегрузки
- Защита от бросков напряжения
- Защита телефонной линии/локальной сети
- Самотестирование аккумуляторных батарей
- Пять выходных розеток
- Аккумуляторные батареи 12 В 7Ач - 2 шт
- Программное обеспечение - UPSMON 2.5



KIN 2200 AP

- Линейно - интерактивный
- Расширенный диапазон входных напряжений 152-275 В
- Автоматическая регулировка входного напряжения ± 15 %
- Защита от короткого замыкания и перегрузки
- Защита от бросков напряжения
- Защита телефонной линии/локальной сети
- Самотестирование аккумуляторных батарей
- Пять выходных розеток
- Аккумуляторные батареи 12 В 7Ач - 4 шт
- Программное обеспечение - UPSMON 2.5



www.sven-ukraine.com

Киев, «Світ електроніки», пр. Красных Казаков, 13, тел 464-8-465
Одесса, «Райдуга», ул. Преображенская, 49/51, тел. 22-04-38, 26-14-37
Донецк, Компьютерный салон «SPARK», пр. Панфилова, 1, тел 381-32-05
Днепропетровск, «Ворон», ул. Криворожская, 20, офис 98, тел 34-30-40
Харьков, «Мако-компьютер», пр. Ленина, 9, тел 19-58-57
Запорожье, «Комп'ютерний всесвіт», пр. Ленина 232, тел 12-83-39
Львов, «1000 комп'ютерних дрібниць», ул. Коперника, 26, тел 33-11-39

Октябрь

В истории человечества периоды войн и потрясений сменяются эпохами научных открытий и расцвета культуры. Правда об ужасах войн стирается из памяти поколений, и все начинается сначала. Удастся остановить это кровавое колесо или прав Гегель, утверждавший, что «история учит лишь тому, что она никогда ничему не научила народы»?

1 ОКТЯБРЯ 331 г. ДО Н. Э.

Александр Македонский (356–323 до н. э.) разбивает персидского царя Дария III (ум. 330 до н. э.) в битве при Арбелах. Несмотря на то что персидское войско превосходило по численности армию Александра, он, благодаря блестяще проведенному маневру, победил.

wso.williams.edu/-junterek

4 ОКТЯБРЯ 1957

В 22 ч 28 мин по московскому времени стартовала ракета-носитель с первым искусственным спутником Земли. Один оборот вокруг Земли спутник совершал за 1 ч 36 мин. Он оставался на орбите до 1958 года. С тех пор свыше 5 тыс. спутников были запущены 15 странами.

www.ipclub.ru/space

5 ОКТЯБРЯ 1921

В Лондоне создан Международный ПЭН-клуб (PEN – Poet, Essayist, Novelist). Цель этого объединения – развитие литературы как искусства вне политики и пропаганды. Сегодня в клуб входят писатели из 91 страны мира.

www.oneworld.org/internatpen
penrussia.org



6 ОКТЯБРЯ 1889

В Париже открывается знаменитое кабаре «Мулен Руж». И высшие, и низшие слои общества пришли в восторг от атмосферы и декора этого заведения. Его завсегдатаями стала вся богема Монмартра. Тулуз-Лотрек (1864–1901) рисовал и выставлял в кабаре свои картины.

www.clubmoulinrouge.com

9 ОКТЯБРЯ 1547

В церкви святой Марии университетского городка Алкала (Испания) был крещен Мигель де Сервантес (1547–1616). Прославился Сервантес благодаря роману «Дон Кихот», который не сделал богатым самого автора, но обогатил всю мировую культуру.

cervantesvirtual.com

10 ОКТЯБРЯ 1932

Состоялся торжественный пуск ДнепроГЭС, строительство которой было начато в 1927 году. Сооружение плотины позволило обеспечить электроэнергией промышленные гиганты первых пятилеток.

www.tinet.zp.ua/zpcity



11 ОКТЯБРЯ 1802

Жак Гарнерен (1769–1823) запатентовал первый парашют. Еще в древности парашюты из бумаги и бамбука использовали для развлечения публики китайские акробаты. Несколько веков спустя эскиз парашюта нарисовал Леонардо да Винчи (1452–1519).

www.skydive.org.ua

15 ОКТЯБРЯ 1924

Самая почитаемая балерина своего времени Анна Павлова (1881–1931) отправилась в последнее турне. Известность ей принесло исполнение хореографического этюда «Умирающий лебедь» на музыку Сен-Санса. Предсмертные слова Павловой: «Готовьте мой костюм лебедя».

www.dancer.com/Pavlova.html

16 ОКТЯБРЯ 1914

В госпитале Биариц было проведено первое переливание крови. Бретонец Исидор Колас, выздоравливавший после ранения ноги, дал свою кровь капралу Анри Легрену, привезенному с одного из фронтов Первой мировой войны.

www.bloodtransfusion.com

17 ОКТЯБРЯ 1931



Чикагский гангстер Аль Капоне (1899–1947) приговорен к 11 годам тюремного заключения. Из 22 пунктов обвинения Аль Капоне был признан виновным только в уклонении от уплаты налогов.

www.chicagohs.org/history/capone.html

21 ОКТЯБРЯ 2137 г. ДО Н. Э.

В Китае наблюдалось первое из описанных полное солнечное затмение. Придворным астрономам Хи и Хо император приказал отрубить головы, потому что они не предупредили его о предстоящем событии, «предавшись пьянству».

umbra.nascom.nasa.gov/eclipse

22 ОКТЯБРЯ 1938

Честер Карлсон (1906–1968) получил первое ксерографическое изображение. Он назвал новый метод электрофотографией и после нескольких усовершенствований запатентовал. Первое фотокопировальное устройство Xerox-914 поступило в продажу в 1959 г.

www.xeroxua.com

23 ОКТЯБРЯ 1941

Сенат США выделил почти 6 млрд. долл. на поставки по ленд-лизу. Каждый четвертый самолет ВВС СССР в годы войны был англо-американского производства.



www.genstab.ru/lend-lease.htm

24 ОКТЯБРЯ 1601

Умер Тихо Браге (1546–1601) – выдающийся астроном и конструктор инструментов для наблюдений за небом. Браге создал первый в Европе крупный астрономический центр, где за 20 лет был выполнен огромный объем исследований.

www.nada.kth.se/-fred/tycho.html

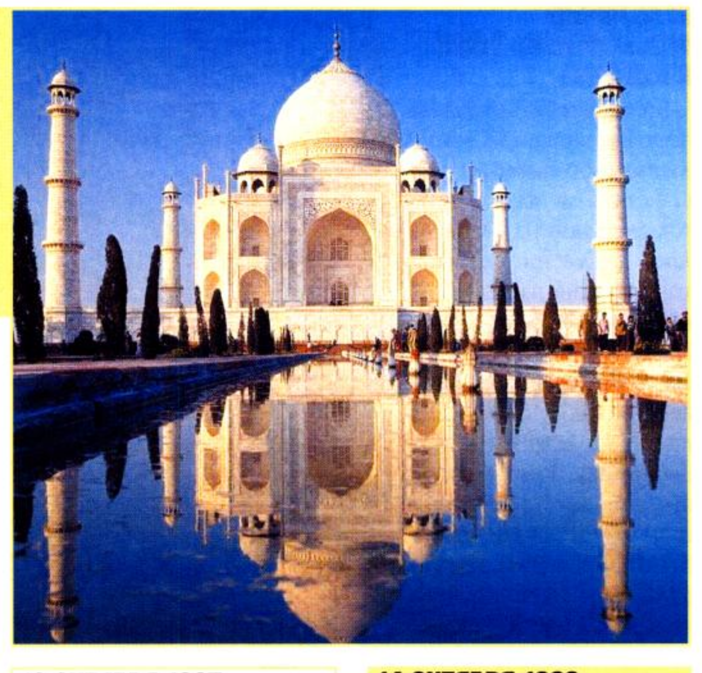
28 ОКТЯБРЯ 1636

Основано старейшее высшее учебное заведение США – Гарвардский университет. Он был назван в честь молодого священника Джона Гарварда (1607–1638), завещавшего ему свою библиотеку и половину состояния. Гарвард закончили шесть президентов США.

www.harvard.edu

2 ОКТЯБРЯ 1552
Русские войска после длительной осады взяли Казань. К 1556 году к России были присоединены Казанское и Астраханское ханства. В ознаменование этих побед на Красной площади в Москве был построен храм Василия Блаженного.
www.kcn.ru/tat_ru/history

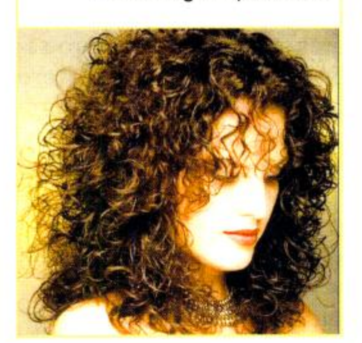
3 ОКТЯБРЯ 1654
Завершено строительство знаменитого Тадж-Махала. Он был спроектирован советом архитекторов из Индии, Персии и Центральной Азии по заказу султана Шах-Джахана (1592–1666) как мавзолей его любимой жены. Строительство продолжалось 22 года.
travel.indiamart.com/tajmahal



7 ОКТЯБРЯ 1919
Основаны «Королевские нидерландские авиалинии» KLM – старейшая авиакомпания мира, до сих пор не изменившая названия. Первый полет по расписанию, из Амстердама в Лондон, самолет KLM осуществил 17 мая 1920 года.
ukraine.klm.com

8 ОКТЯБРЯ 1906
Немецкий парикмахер Карл Нестле продемонстрировал в Лондоне новый метод завивки волос, получивший название «перманентная волна». Завивка требовала нагревания волос, продолжалась 12 часов и иногда приводила к непредсказуемым результатам.
www.visage.ru/hair.htm

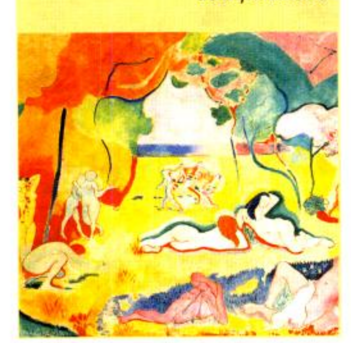
12 ОКТЯБРЯ 1823
Шотландский химик Чарльз Макинтош (1766–1843) патентует метод производства водозащитной ткани, которую он впоследствии использует для изготовления плащей.
level2.phys.strath.ac.uk/ScienceOnStreets/charlesmacintosh.html



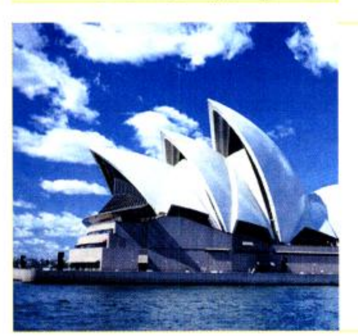
13 ОКТЯБРЯ 1307
Французский король Филипп IV Красивый (1268–1314) приказал арестовать всех членов католического духовно-рыцарского ордена тамплиеров (храмовников). Тамплиеры были обвинены в ереси, подвергнуты жестоким пыткам и казнены.
www.xyz.org/templars
www.hist.ru/tamp.html

14 ОКТЯБРЯ 1066
В битве при Гастингсе англо-саксонские войска короля Гарольда II (1022–1066) были разбиты нормандцами герцога Вильгельма. Гарольд погибает, а Вильгельм I Завоеватель (1027–1087) коронуется 25 декабря 1066 года в Вестминстерском аббатстве.
www.regia.org/hastings.htm

18 ОКТЯБРЯ 1961
В Нью-Йоркском музее современного искусства выставляется картина Анри Матисса (1869–1954) «Лодка». Только 3 декабря, когда произведением полюбовалось 116 тыс. посетителей, сын художника заметил, что картина висит вверх ногами.
www.ibiblio.org/wm/paint/auth/matisse



19 ОКТЯБРЯ 1911
Норвежский полярный исследователь Руаль Амундсен (1872–1928) вместе с четырьмя товарищами отправляется к Южному полюсу. Он достигнет цели своего путешествия 14 декабря и в конце января 1912 года вернется на базу.
www.arctic.uit.no/English



20 ОКТЯБРЯ 1973
Королева Елизавета II (р. 1926) открыла здание Сиднейской оперы. На необычное архитектурное решение датчанина Йорна Утцона (р. 1918) вдохновили паруса яхт в порту. В театре висит самый большой занавес в мире и установлен самый большой механический орган.
www.soh.nsw.gov.au

25 ОКТЯБРЯ 1764
Абигайль Смит (1744–1818) выходит замуж за молодого адвоката Джона Адамса (1735–1826), избранного в 1797 году вторым президентом США. В 1800 году Адамсы стали первыми хозяевами Белого дома, строительство которого было начато в 1792 году.
www.whitehouse.gov/history

26 ОКТЯБРЯ 1898
Открывается Московский Художественный общедоступный театр, созданный К. С. Станиславским (1863–1938) и В. И. Немировичем-Данченко (1858–1943). Рождение театра было бы невозможно без мецената С. Т. Морозова (1862–1905).
www.mxat.ru

27 ОКТЯБРЯ 1984
Открывается движение поездов по Байкало-Амурской магистрали, строительство которой началось в 1934 году заключенными, соорудившими Беломорканал. В конце 50-х на БАМе работало 400 тыс. зэков. В 1974 году к ним присоединились комсомольцы.
www.sbaikal.pp.ru

29 ОКТЯБРЯ 1924
Город Урга переименован в Улан-Батор (монг. «Красный богатырь», в честь революционера Сухэ-Батора) и провозглашен столицей Монголии. Он был основан в 1639 году, но много раз менял название и местоположение.
www.halcyon.com/mongolia/Ulaanbaatar.html

30 ОКТЯБРЯ 1696
Боярская дума по указу Петра I постановила: «Морским судам быть». Этим законодательным актом было положено официальное начало созданию регулярного Российского флота. Первым военным флотом стал Азовский, позже появился Балтийский.
www.navy.ru

31 ОКТЯБРЯ
Кельты отмечали в этот день новый год, романцы – праздник урожая. В VIII веке христианская церковь сделала 1 ноября – Днем всех святых, а в предшествующую ночь, по поверьям, на землю спускались души умерших. Этот праздник нечистой силы получил название Хэллоуин.
www.benjerry.com/halloween



КУЛЬТОВЫЙ WEB-КОФЕЙНИК УШЕЛ С МОЛОТКА

Всемирная Сеть породила не только культовых виртуальных персонажей, культовые сайты, но даже и культовые предметы. Один из таких предметов, знаменитый кофейник из Троянской комнаты факультета компьютерных наук Кембриджского университета (Великобритания), недавно был продан на онлайновом аукционе **eBay.** Новые владельцы исторического кухонного устройства предложили за него приличную сумму – 3350 британских фунтов стерлингов (около $4800).



Кофе в Сети больше не варят

История этого бытового прибора началась десять лет назад. Как известно, компьютерщики – люди, с одной стороны, бесконечно ленивые, а с другой – удивительно изобретательные. Кембриджские ребята очень просто решили проблему слежения за моментом кипения своего кофейника, установив в его непосредственной близости камеру, изображение с которой передавалось на компьютеры заинтересованных личностей. В 1993 году «Натюрморт с кофейником» стал доступен для обозрения тысячам сетян из всех уголков планеты, а сам кофейник мгновенно превратился в предмет поклонения как **самый первый объект**, на который денно и нощно был нацелен «глаз» Web-камеры.

Кстати, на протяжении восьмилетней Web-истории «на боевом посту» находилось несколько электронагревательных устройств, а собственно в качестве аукционного лота был предложен тот кофейник, который выдержал самую длительную сетевую вахту – 42 месяца, с октября 1997 г. по март 2001 г. Прежние хозяева честно предупредили, что он уже не функционирует и, скорее всего, ремонту не подлежит. Это просто памятник, напоминающий о зарождении net-культуры и сетевого образа жизни.

Биография исторического Web-кофейника изложена на страничке *www.cl.cam.ac.uk/coffee/qsf/coffee.html*, а его последним изображением (камера выключена 22 августа 2001 года) вы можете полюбоваться здесь – *www.cl.cam.ac.uk/coffee/coffee.html.*

Александр Птица

У АГЕНТА 007 УКРАЛИ СЦЕНАРИЙ ДВАДЦАТОГО ФИЛЬМА

На сценариях потенциальных хитов большого экрана кинокомпании и продюсеры обычно ставят печать «Top Secret», и, не дай Бог, об интриге будущего блокбастера публика узнает раньше, чем это оговорено в маркетинговом плане по раскрутке фильма. Однако сплошь и рядом бывают утечки, и в этих случаях разворачиваются оживленные дискуссии об аутентичности украденного материала.

Последним пострадавшим от «сценарных пиратов» стал не кто-нибудь, а сам Бонд, **Джеймс Бонд**. Владельцы фан-сайта *www.bond20.com* в июле заявили, что к ним в руки попал текст первого варианта сценария двадцатого фильма об агенте 007, и, естественно, заполучив такое сокровище, они выложили его на своем Web-пространстве. И только в августе, когда об этом сообщила почтенная BBC, случился настоящий взрыв неподдельного народного интереса к произошедшему.

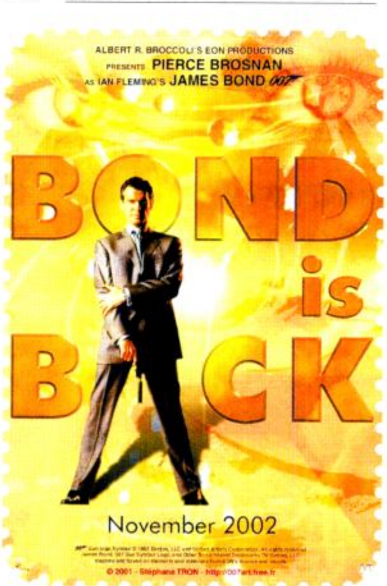
Web-мастер *www.bond20.com,* француз по имени Николя Драпье, признался, что документ был передан ему другом одного из сценаристов, и отметил, что, по его мнению, не все «нюансы» перекочуют в реальный фильм, но кое-что явно сохранится.

Как ни странно, Николя сам обратился в компанию Eon Productions за разъяснениями. Владельцы прав были раздражены, и француз не получил от них внятного ответа на вопрос о том, насколько реален имеющийся у него вариант. Самое забавное состоит в том, что Eon даже не предприняла никаких юридических санкций по отношению к «провинившемуся» сайту.

И, наконец, вы спросите: от кого или от чего будет спасать мир бессмертный агент в двадцатом фильме? Без Internet не обойдется. Опасность исходит от очередного маньяка Дэвида Сэйтена, взламывающего мощные корпоративные компьютерные системы и путем кибертерроризма намеревающегося покончить с демократическим свободным миром.

Александр Птица

Отдай сценарий… или пулю в лоб!

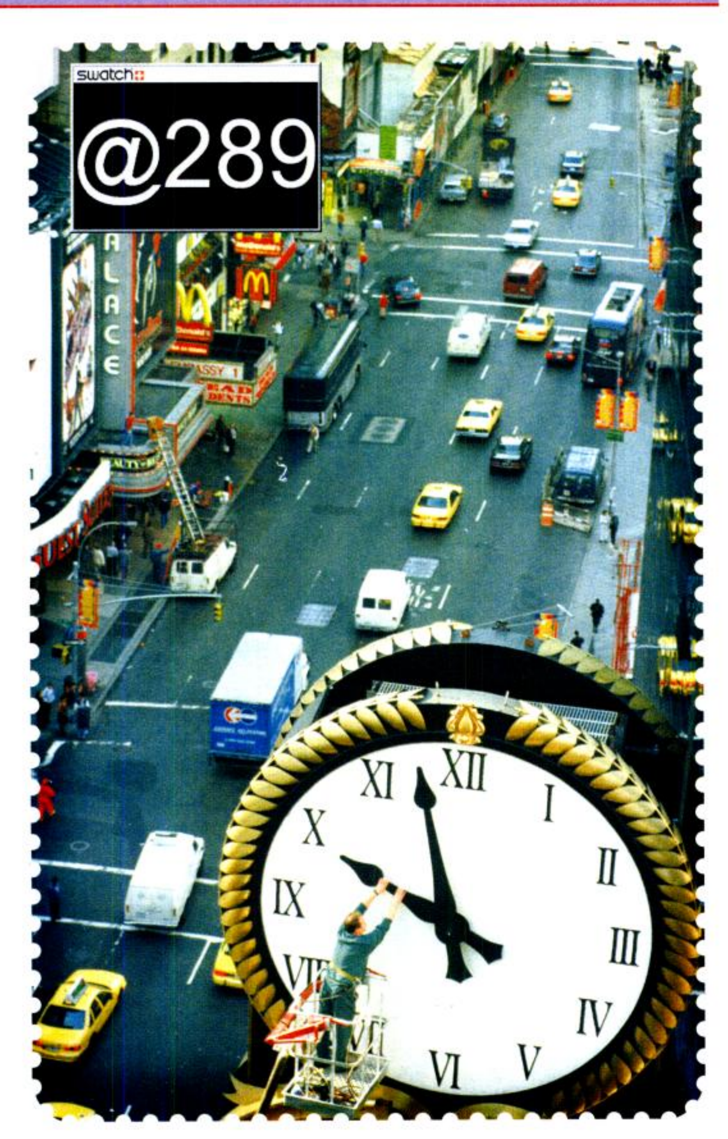


TOP 20 сайтов UAnet, по данным Bigmir *(www.bigmir.net)*

		Название	URL	Хиты за 30 дней
	1	Bigmir.net – Портал	www.bigmir.net	3374795
	2	Поисковая система «МЕТА»	meta-ukraine.com	1363838
+1	3	«Атас» – Сервер развлечений	atas.avanport.com	1144648
–1	4	Корреспондент.net – Украинская сеть новостей	www.korrespondent.net	1144251
+1	5	AJob – Украинский сервер трудоустройства	job.avanport.com	847820
+1	6	UKRJOB.NET	www.ukrjob.net	767829
–1	7	«GALA знакомства» – Популярный сайт знакомств	www.galalove.com	743429
	8	AVISO Online – бесплатные объявления	www.aviso.com.ua	687674
+4	9	«Динамо» (Киев) от Шурика	www.dynamo.kiev.ua	624801
+1	10	«Хохма» – Развлекательный сервер	www.hohma.com.ua	616126
–1	11	«УкроАська» – Украинский клуб пользователей ICQ	icq.avanport.com	609466
–3	12	«Українська правда» – Аналітичне Інтернет-видання	www.pravda.com.ua	606307
–1	13	ITC Online – Все об IT-технологиях в Украине	itc-ua.com	592680
	14	Чат Bizarre	bizarre.kiev.ua	525568
	15	«Работа.com.ua» – Украинский сервер трудоустройства	rabota.com.ua	511412
	16	KIEV2000.COM – Киевский городской сервер	kiev2000.com	477566
	17	«Укр.нет» – ISP	www.ukr.net	474591
	18	www.Vakansii.com.ua	www.vakansii.com.ua	446220
new!	19	«БЛИН комом!» – Развлекательный сервер	www.blin.com.ua	405972
	20	Украинский файловый архив	ufa.com.ua	392541

TOP 20 сайтов UAnet, по данным TopPING *(www.topping.com.ua)*

		Название	URL	Хиты за 30 дней
	1	Поисковая система «МЕТА»	meta-ukraine.com	628560
+2	2	«Укр.нет» – ISP	www.ukr.net	354938
	3	Украинский портал	uaportal.com	316437
–3	4	Чат Bizarre	bizarre.kiev.ua	304882
+3	5	«Динамо» (Киев) от Шурика	www.dynamo.kiev.ua	274227
+4	6	TopPING – Портал, Рейтинг	www.topping.com.ua	251337
+7	7	ITC Online – Все об IT-технологиях в Украине	itc-ua.com	241211
–1	8	«Українська правда» – Аналітичне Інтернет-видання	www.pravda.com.ua	236062
+3	9	«Работа.com.ua» – Украинский сервер трудоустройства	rabota.com.ua	229590
+6	10	Бесплатная почта на Ukr.net	freemail.ukr.net	197632
	11	«GALA знакомства» – Популярный сайт знакомств	www.galalove.com	197411
+3	12	«Лига» – Информационный бизнес-портал	www.liga.kiev.ua	193470
+4	13	Бесплатная почта на GALA.net	www.galamail.com	167850
+6	14	AVISO Online – бесплатные объявления	www.aviso.com.ua	155790
+4	15	«Гала-чат»	www.galachat.com	143915
new!	16	KIEV2000.COM – Киевский городской сервер	kiev2000.com	131165
new!	17	«БЛИН комом!» – Развлекательный сервер	www.blin.com.ua	121036
new!	18	ForUm – Новости, комментарии, статьи	www.for-ua.com	107498
new!	19	Podrobnosti.Com.Ua – Новости	www.podrobnosti.com.ua	107471
– 6	20	«Хохма» – Развлекательный сервер	www.hohma.com.ua	101299



ГОТОВ ЛИ МИР ПЕРЕЙТИ НА INTERNET-ВРЕМЯ?

Идею унификации всего мирового времени выдвинул босс швейцарской часовой фирмы Swatch AG Ник Хэйек. Он предложил разделить сутки на 1000 единиц, названных «битами». «Хэйековские биты» ничего общего с компьютерными не имеют. Единица информации называется «bit», а здесь речь идет о «beat», то есть «ударах» или «тактах». Каждый такт содержит 1 мин 24,6 с. В честь изобретателей начало отсчета из Гринвича переносится в швейцарский город Биль, а точнее, оно соответствует меридиану, проходящему через улицу Штемпфли, где находится штаб-квартира Swatch.

Символом Internet-времени выбрана... Да, вы не ошиблись, «собачка» (или «ухо»), известная также как «коммерческое эт» – @. Сутки начинаются с @000, в полдень по бильскому времени будем иметь @500, а окончание дня будет отмечено @999.

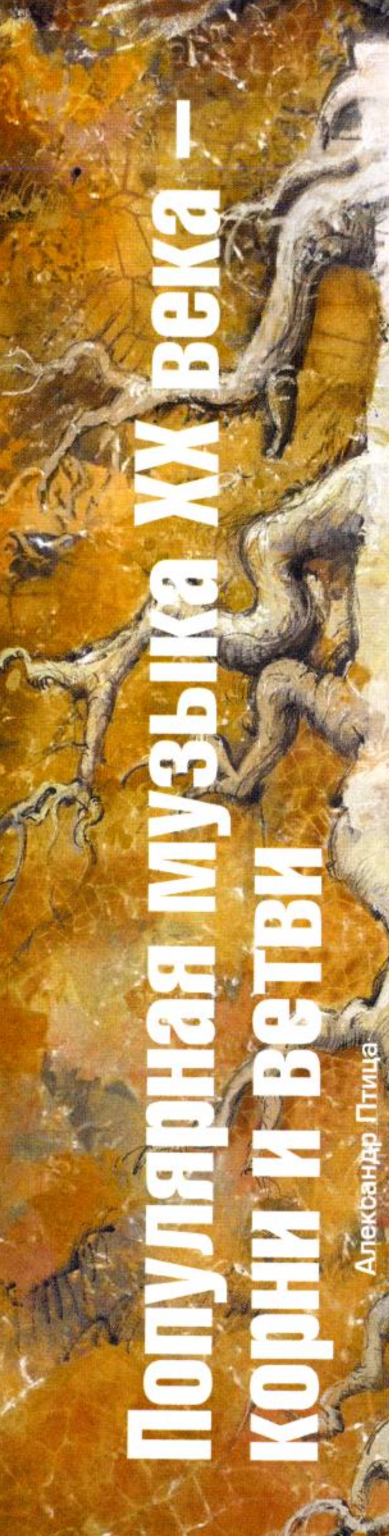
Переведем стрелки?

Когда в 1998 году Ник Хэйек выступил со своей концепцией Internet-времени и представил линейку продуктов Swatch Internet Time, все было организовано с большой шумихой. Босс Swatch предстал на Web-презентации в своем виртуальном воплощении, в сопровождении первой леди игрового мира Лары Крофт.

За два года было продано более 2 миллионов «свотчевских» Internet-часов, а программу-конвертер Internet-времени в «обычное» скачали только с ее домашней странички свыше 4 млн. раз (это не считая тех, кто загружал ее с еще полутысячи сайтов).

Найти Internet-часы для PC можно по этой ссылке: *www.swatch.com/itime_tools/download/internettime_banner_big.exe*, а конвертер – по этой: *www.swatch.com/itime_tools/download/converter.zip*.

Александр Птица



Популярная музыка XX века – корни и ветви

Александр Птица

КАНТРИ

Если блюз – это «вотчина» афроамериканцев, то кантри – музыка ослепительно-белая, можно сказать даже англосаксонская, поскольку зародилась она в американской «сельской глубинке» в среде британских переселенцев. В ней явственно чувствуются кельтские мотивы, музыкальное полотно ткут струнные инструменты, среди которых выделяется скрипка с совершенно особым звучанием, которую в отличие от классической violin называют fiddle, нечто вроде «пиликалки». В словах сельских песен находим все те же вечные темы – красота родного края, счастливая и несчастная любовь. Центром кантри-музыки еще в тридцатые годы стал Нэшвилл (штат Теннесси).

История музыки кантри – **www.roughstock.com/history**
Джонни Кэш – **www.johnnycash.com**
Вилли Нелсон – **www.willienelson.com**
Хэнк Уильямс – **www.cmgww.com/music/hank/**
Глен Кэмпбелл – **www.glencampbellshow.com**
Рой Экафф – **www.roughstock.com/history/acuff.html**

БЛЮЗ

Как у настоящего джаза, доступного лишь узкому кругу знатоков, так и у рока, на всех углах заявляющего о своей демократичности, общие предки, такие, как, например, блюз. Не раз мне приходилось объяснять людям, считающим блюзом любую медленную танцевальную мелодию, что они более чем неправы. Не темп определяет «блюзовость» музыкального произведения (нередко встречаются и быстрые блюзы – вот она, предтеча рок-н-ролла!), а совершенно определенные ритмические и гармонические структуры, а также щемяще-печальное настроение. Одно из значений слова «blue» – «печальный». Здорово сказал какой-то музыкальный критик. «Блюз – это когда хороший человек поет о том, как ему плохо». Думаете, сладкая жизнь была у чернокожих жителей Америки, которые и подарили человечеству эту музыку? Кстати, рок-энциклопедия, изданная журналом Rolling Stone, определила блюз как «жизнеутверждающую музыку, рожденную из душевной боли». Блюзмены обычно выступают до глубокой старости и фактически умирают на сцене. В августе ушел от нас один из патриархов блюза Джон Ли Хукер, которого многие рок-музыканты с полным основанием могут назвать своим учителем. Основной блюзовый инструмент – гитара – впоследствии занял доминирующее положение и в роке.

Блюз.ру – **www.blues.ru**
John Lee Hooker – **www.virginrecords.com/hooker**
Muddy Waters – **www.muddywaters.com**
Howling Wolf – **www.howlinwolf.com**
B. B. King – **www.bbking.com**

РИТМ-ЭНД-БЛЮЗ – МОТАУН И МЕМФИС СОУЛ – ФАНКИ

Выражение «ритм-энд-блюз» появилось в начале 40-х годов и служило для описания черной американской поп-музыки, представлявшей собой своего рода ритмически акцентированный «развлекательный», несерьезный» блюз. В те годы словосочетание «ритм-энд-блюз» просто заменило неблагозвучный термин «расовая музыка», как с начала XX века белые американцы называли вариации черного блюза.

www.rbpage.com
www.soulsvilleusa.com
Ray Charles – **www.raycharles.com**
Sam Cooke – **samcooke.tripod.com**
Otis Redding – **www.otisredding.com**
Aretha Franklin – **webhome.globalserve.net/ebutler**
James Brown – **www.onlinetalent.com/MRBrown_homepage.html**

ГОСПЕЛС И СПИРИЧУЭЛС

У чернокожих музыка в крови. А нечеловеческие условия, в которые попали привезенные из Африки в Америку рабы, вовсю стимулировали их «народное творчество». Все, что им оставалось после изматывающей работы на белого барина, это в музыкально-ритмической форме обратиться к Господу Богу (как ни странно, они его нашли в христианстве). Так появились полные страсти и драйва (энергетического посыла) негритянские песнопения на христианскую тематику – спиричуэлс (духовные песни) и госпелс (что в переводе с английского означает евангелия). В результате своеобразного сплава блюза и спиричуэлс родился ритм-энд-блюз.

www.gospelcity.com
www.blackgospel.com
www.gospelforce.com

XX век со всеми его «горячими» и «холодными» войнами, альянсами и противостояниями, судьбоносными научными открытиями и технологическими прорывами ушел в историю. Думаю, мало кто поспорит с утверждением, что его музыкальное лицо можно определить коротким, но таким емким и многоликим словом, как «рок». Рок – это не просто конгломерат взаимосвязанных и взаимопроникающих музыкальных направлений и течений, это образ жизни и мышления, это социокультурная «прокладка», на фоне которой происходили многие важные для истории события, это настоящее дерево с глубокими корнями и разветвленной кроной, чьи ветви порой даже не слишком-то и похожи друг на друга. Во Всемирной Сети множество уголков, где и знаток-меломан, и зеленый новичок могут утолить свою жажду информации о музыкальных кумирах прошлого и настоящего.

РОК-Н-РОЛЛ

Легенда гласит, что авторство термина «рок-н-ролл» принадлежит диск-жокею из Кливленда Алану Фриду, вспомнившему строчку из старой песни «We gonna rock, we gonna roll» и назвавшему этим словом в 1954 году музыкальный стиль, где сочетались четкая блюзовая ритмическая основа и элементы кантри, то есть вклад в него внесла и «белая», и «черная» Америка, а среди лучших исполнителей «золотой эры рок-н-ролла» были как англосаксы (Элвис Пресли, Джерри Ли Льюис, Бадди Холли), так и афроамериканцы (Чак Берри, Литтл Ричард). В самом начале основной аудиторией, конечно, стала молодежь, видевшая в нем некую отдушину и способ убежать от родительской опеки, тем самым начала формироваться молодежная контр-культура, развитие которой на всех временных отрезках было неразрывно связано с рок-музыкой во всех ее многочисленных ипостасях.

www.rocknrollvault.com
rocknrollzone.com
www.idigrocknrollmusic.com
Билл Хэйли – www.history-of-rock.com/haley.htm
Элвис Пресли – www.elvis.com
Джерри Ли Льюис – www.jerryleelewis.com
Чак Берри – www.chuckberry.com
Бадди Холли – www.buddyholly.com

БРИТАНСКОЕ «ВТОРЖЕНИЕ»

К британской бит-музыке 60-х у меня совершенно особое, личное отношение. Это музыка моей юности, музыка, обучившая меня английскому языку, музыка, к которой и сейчас, через четыре десятилетия, я отношусь с тем же живым и неподдельным интересом и искренней любовью, как и тогда. Помню, как со школьным другом Витей, вооружившись модным транзисторным приемником «Спидола», мы бродили по вечерам и, настраиваясь на волны Би-Би-Си (тем самым приводя в ужас не в меру заидеологизированных родителей), наслаждались хрустально чистыми распевками Searchers, Hollies и Herman's Hermits, восхищались остроумными сатирическими зарисовками Kinks, млели от лиричности дуэта Peter and Gordon, заряжались жизнерадостным энтузиазмом Клиффа Ричарда и Shadows.

Вы спросите «А что же Beatles?». Beatles – это просто святое, это привязанность номер один с той поры и на всю оставшуюся жизнь.

Beatles – www.thebeatles.com, www.getback.org
Searchers – www.the-searchers.co.uk
Hollies – www.proweb.co.uk/~rhaywood
Herman's Hermits – www.hermanshermits.com
Kinks – www.thekinks.com
Cliff Richard – www.cliffrichard.org

АРТ РОК – ADULT (ALBUM) ORIENTED ROCK

В 50–60-е годы основной «музыкальной единицей», на которую в первую очередь ориентировались как сами музыканты, так и продюсеры, был «сингл» – маленькая виниловая пластинка на 45 оборотов с двумя песнями. Но начиная с исторического битловского «Оркестра одиноких сердец сержанта Пеппера», в рок-лексикон вошло понятие «альбомное мышление». Все больше групп обратилось к «крупным формам», для которых «синглы» явно не годились, их альбомы были не просто подборками более или менее удачных песен, а представляли собой настоящие сюиты, объединенные единой концепцией. Нередко в такой музыке чувствовались отголоски академической музыки, сплошь и рядом для записи пластинок привлекались симфонические и камерные оркестры.

Yes – **www.yesworld.com**
Emerson, Lake & Palmer – **www.emersonlakepalmer.com**
Moody Blues – **www.moodyblues.co.uk**
King Crimson – **ww.elephant-talk.com**
Electric Light Orchestra – **www.elomusic.com, www.spaceportelo.com**

БРИТАНСКИЙ БЛЮЗ И РИТМ-ЭНД-БЛЮЗ

Чистенькие и аккуратненькие британские бит-группы черпали свое вдохновение в «белом» рок-н-ролле и английской разновидности кантри, именуемой «скиффл», но на брегах туманного Альбиона параллельным курсом шли команды, ориентировавшиеся на «черное» блюзовое звучание. Некоторые из них, такие, как Animals, сверкнули паройтройкой жемчужин (непревзойденный «Дом восходящего солнца») и постепенно сошли на нет, другим же была суждена долгая жизнь в течение многих десятилетий. Самый показательный пример – Rolling Stones. В 1998 году мне посчастливилось побывать на их живом концерте в Москве, и я просто диву давался, как это Мику Джаггеру удалось сохранить столь мощную энергетику и юношеский задор, ведь его образ жизни при всем желании никак нельзя назвать здоровым. До сей поры радует поклонников и «рептилия» Эрик Клэптон, один из членов первой супергруппы Cream.

Animals – **www.animals.mcmail.com**
Rolling Stones – **www.stones.com**
Who – **www.thewho.net**
Cream – **www.jackbruce.com/cream**
Эрик Клэптон – **www.claptononline.com**

ПСИХОДЕЛИЯ

«Лето любви» 1967 года в Сан-Франциско, «власть цветов», спокойные и отстраненные хиппи с их лозунгом «Занимайтесь любовью, а не войной». Кроме балахонов, колокольчиков и бубенчиков, хиппи очень любили совершать «путешествия» с помощью «кислоты» (так на жаргоне называли модный синтетический галлюциноген LSD). Все произведения, так или иначе связанные с наркотиками, тут же подпадали под определение «психоделические». Затем этот термин стали применять к музыке со странными и неожиданными гармоническими и тональными поворотами, короче, звуковым экспериментам, широко открывающим «двери восприятия». На заре своей музыкальной карьеры Pink Floyd считалась ведущей британской психоделик-группой, но постепенно она перешла на стезю арт-рока.

Doors – **www.thedoors.com**
Jefferson Airplane – **www.starship.pp.se**
Grateful Dead – **www.dead.net**
Pink Floyd – **www.pinkfloyd.com, www.pinkfloyd.co.uk**

РОК-ОПЕРА И РОК-МЮЗИКЛ

«Крупная форма» нашла свое развитие в рок-операх и рок-мюзиклах. Первые из них появились во второй половине 60-х годов. В «рок-мюзикле о племенной любви» под названием «Волосы» были отражены практически все темы, актуальные для тогдашней молодежи: движение хиппи, война во Вьетнаме, наркотики, мода на восточные религии. Многие из его фрагментов (Aquarius, Let the Sunshine In, Hair) вошли в репертуар самых разных ансамблей и исполняются до сих пор, а выдающийся режиссер Милош Форман сделал прекрасную экранизацию. О культовой опере «Иисус Христос – суперзвезда» наслышаны, думаю, все, а вот «Томми», творение незаурядной британской группы The Who, притча о слепоглухонемом мальчике, полная аллегорий и замечательных музыкальных номеров, заслуживает большего внимания.

Hair – **www.geocities.com/hairpages**
Jesus Christ Superstar – **www.jesuschristsuperstar.com, anna.comcor.ru/superstar**
Tommy – **www.musicalheaven.com/t/tommy.shtml**

HARD ROCK – HEAVY METAL

Как ни странно, у очень многих слово «рок» вызывает совершенно однозначные и определенные ассоциации с жестом «коза», черными кожанками, увешанными цепями, то есть атрибутами того стиля, который называется «тяжелый», или «металлический» рок. Именно тяжелый рок подарил миру настоящих виртуозов-инструменталистов, а в период его расцвета гитаристы стали настоящими рок-героями. Ну как же не вспомнить таких «монстров рок-гитары», как Джимми Пэйдж (Led Zeppelin) или Ричи Блэкмор (Deep Purple). Но все же не будем забывать, что первым по-настоящему великим гитарным героем был безвременно погибший гений Джими Хендрикс. Иногда он относился к своей гитаре, как к женщине, иногда они составляли одно целое. Многое из арсенала Хендрикса переняли его последователи, но такого уникума как он, больше не было

Jimi Hendrix – **www.jimi-hendrix.com**
Deep Purple – **www.deep-purple.com, www.deep-purple.ru**
Led Zeppelin – **www.led-zeppelin.com, www.ledzeppelin.ru**
Black Sabbath – **www.black-sabbath.com**
Grand Funk Railroad – **www.grandfunkrailroad.com**

ГЛЭМ-РОК

В первой половине 70-х, когда уже «в полный рост» звучали тяжелые аккорды пионеров хард-рока, на музыкальной сцене сформировался стиль, который назвали «усыпанным блестками». Для его представителей концертные выступления стали, пожалуй, более важной составляющей, чем выпуск пластинок (они, кстати, тоже занимали высокие места во всевозможных чартах). В коммерческом отношении все было просчитано просто здорово. Глэм-роковые исполнители сочетали в своих композициях простоту поп-музыки и некоторые находки хард-рока, зато на сцене творилось нечто невообразимое. Костюмы самых невероятных фасонов и расцветок, сценические имиджи – от марсиан до скелетов. Но если у тех же хиппи эпатаж был естественным, то глэмовские хэппенинги носили откровенно коммерческий характер. Близким к глэму можно считать и творчество столь популярной в наших краях группы Queen.

***История глэм-рока* – doremi.co.uk/glam**
***T Rex* – www.marc-bolan.net**
***David Bowie* – www.davidbowie.com**
***Slade* – www.slade-weerallcrazee.co.uk**
***Sweet* – www.thesweet.u-net.com**
***Kiss* – www.kissasylum.com**
Queen – www.queenonline.com

ПАНК-РОК – НОВАЯ ВОЛНА

Панк-рок пришелся на середину семидесятых – «рассерженная» английская молодежь решила, что сложившийся институт рока обуржуазился и застыл в заданных рамках, и практически на пустом месте возник панк. Это была резкая и быстрая музыка с хаотичными изменениями ритмических структур и гармоний. Играли панк-рок любители, временами не обладавшие даже минимальной музыкальной подготовкой и практикой. Но зато панк-музыкант обязан был делать шокирующие заявления, носить короткую стрижку, одеваться исключительно в черную кожу, украшать себя невероятной бижутерией в виде булавок и т. п. – этот имидж не претерпел существенных изменений и «имеет хождение» даже сегодня.

***Sex Pistols* – www.sex-pistols.net**
***Clash* – www.londonsburning.org**
***Duran Duran* – www.duranduran.com**
***Culture Club* – www.culture-club.co.uk**

ФОЛК-РОК

Народные американские песни обычно исполнялись в сопровождении простой акустической гитары. Когда же на одном из крупных фестивалей молодой, но уже знаменитый своими песнями протеста Боб Дилан вышел на сцену в сопровождении ребят с электрифицированными инструментами, это было воспринято как настоящий шок. Пик популярности фолк-рока пришелся на середину 60-х, когда песни дуэта Simon and Garfunkel, групп Byrds и Loving Spoonful и других исполнителей пела не только Америка, но и весь остальной мир. Кстати, знаменитая сегодня Шер начинала свой творческий путь в фолк-рок-дуэте со своим тогдашним мужем Сони Боно.

***Саймон и Гарфанкл* – www.stockmail.ru/~simon, home.att.net/~sandg**
***Боб Дилан* – ww.bobdylan.com**
www.sansan.com.ua
***Byrds* – www.byrdmaniax.com**

При подготовке использовались некоторые материалы из Рок-энциклопедии Сергея Кастальского (www.rubricon.ru/about_rock_1.asp)

ДЖАЗ-РОК – ФЬЮЖН

Слово «фьюжн» по-английски означает «сплав», «слияние». В результате безумных реакций, происходивших в этом «плавильном тигле», сочетание элементов джаза и рока породило наследника, взявшего понемногу от каждого из «родителей». В середине 60-х великий джазовый трубач Майлз Дэвис стал привлекать рок-музыкантов и поручать им серьезные импровизационные партии. А к концу того удивительного для рок-творчества десятилетия выдвинулись два блестящих коллектива, играющих рок с ярко выраженным голосом группы медных духовых: ансамбль Blood, Sweat & Tears выглядел очень мощно (во многом благодаря незабываемому голосу вокалиста Дэвида Клейтон-Томаса), однако пороху хватило ненадолго, зато Chicago существует и сегодня, хотя, конечно, ее звездный час уже в далеком прошлом.

***Майлз Дэвис* – www.milesdavis.com**
***Blood, Sweat & Tears* – www.torget.se/users/j/jorge/bst.htm**
***Chicago* – www.chirecords.com**
***John McLaughlin and Mahavishnu Orchestra* – johnmclaughlin.ionichost.com**
***Алексей Козлов и «Арсенал»* – www.musiclab.ru**

Internet: свидание вслепую

Наталия Билыч

Стояли последние летние дни. Августовские ночи радовали теплом, будили романтические надежды. Хотелось новых встреч, новых знакомств, новых романов, наконец. Ну где же в наше время порядочная девушка может познакомиться с приличным молодым человеком? Наверное, там, где они обитают. Мой предыдущий опыт общения с современными молодыми мужчинами убедил меня, что их проще застать в Internet, чем дома. Поэтому в процессе поиска я использовала все доступные сегодня средства: ICQ, чаты, сайты знакомств...

Прежде чем залезть куда-то, подумай, а как ты оттуда вылезешь?

Л. Кэрролл.
Алиса в Стране Чудес



ЭПИЗОД № 1. «АСЬКА»

Все-таки ICQ, в народе именуемая «аськой», – гениальное изобретение. В списке контактов вполне могут соседствовать коллеги по работе и партнеры из других городов, друзья, бывшие и потенциальные поклонники, а также люди, которых я никогда в жизни не видела. Творение израильских программистов действительно может соединить судьбы людей. Например, мой сокурсник всерьез влюбился в девушку, с которой познакомился по «аське».

Даже если не искать знакомств специально, по ICQ порой поступают самые неожиданные предложения. До сих пор в моем контактном листе значится новозеландец средних лет, не теряющий надежды найти себе жену-украинку. Выяснив, что я не собираюсь переезжать в его страну, он сделал меня своим консультантом: мне время от времени приходится объяснять незадачливому иностранцу особенности здешней жизни. Не знаю, найдет ли он в итоге жену, но украиноведом станет наверняка.

Итак, я тоже решила воспользоваться этим достижением цивилизации для поиска новых знакомых. Тем более что теперь есть ICQ-клубы – общеукраинский (*icq.avanport.com*) и местные, как правило, по одному на каждый более или менее крупный город Украины (в Киеве их целых два – *icq.kyiv.org* и *www.icq.kiev.ua*). Недолго подумав над указанными критериями поиска, «аська» выдала длинный список потенциальных претендентов на мое сердце. Помедитировав над списком, я кликнула на первом попавшемся «нике»...

«Здравствуйте, я только что зарегистрировалась в ICQ и ищу друзей. Вы сейчас не заняты?». «Проблемы у меня. TCP-IP не стоит!» – последовал ответ. «Программист, наверное», – догадалась я. Вспомнился анекдот: «Работа программиста и шамана имеет много общего – оба бормочут непонятные слова, совершают непонятные действия и не могут объяснить, как это работает».

Я решила не приставать к занятым людям, а поискать новых собеседников в местах, специально предназначенных для свободного и непринужденного общения, – в чатах.

ЭПИЗОД № 2. ПРИЗРАЧНАЯ УГРОЗА

Первым моим серьезным собеседником стал обладатель забавного ника «Митрофанушка» (подробности об озабоченных подростках, атакующих новичков неприличными предложениями, я опускаю). Его сообщения приятно удивили соблюдением

правил грамматики и даже (!) пунктуации. Мы разговаривали больше двух часов и, казалось, что нет более приятного и умного собеседника. Но больше мы не встречались. Напрасно я искала потом в «комнате» его ник – его не было. В этом состоит одна из особенностей общения в Internet: можно в любой момент уйти и вернуться совсем другим.

Но не все кавалеры были столь неуловимы, многие сразу назначали свидание «вживую». Так «Мотылек» при встрече оказался курсантом военного училища. Внешне будущий гений военного дела очень смахивал на Билла Гейтса. Но за флегматичной внешностью скрывались твердый характер и знание всех стратегических приемов. Уже через час милой прогулки он скомандовал мне: «Не горбись!». Я попыталась придать своей осанке военную выправку. За следующие полчаса он сделал еще несколько замечаний. Представив, как по утрам буду строиться на кухне с поднятием флага и прослушиванием гимна, я решила ретироваться, но не тут-то было. «Когда тебе завтра позвонить?» – строго спросил он. Как бы я приветствовала такую пунктуальность у некоторых других моих знакомых! Но в данном случае сама предпочла исчезнуть, не оставив никаких координат.

ЭПИЗОД № 3. «Я К ВАМ ПИШУ...»

Приобретя определенный опыт в чатах, я решила исследовать сайты знакомств. Их теперь развелось превеликое множество. Здесь я с удивлением узнала, что наряду с такими привычными человеческими отношениями, как дружба, любовь, романтическое знакомство, существует такое понятие, как «Internet-роман». В былые времена влюбленные годами могли вести переписку, доверяя свои чувства ненадежной почте или курьерам. Теперь люди общаются, влюбляются, расстаются в Internet. При этом они могут жить на расстоянии в две автобусные остановки друг от друга. Новый век породил новые средства связи и новую специфику человеческих отношений.

Один мой знакомый после бурной переписки с очаровательной жительницей Севастополя поехал к ней, дабы сравнить анкетные данные с оригиналом. Соответствие было настолько полным, что вернулся домой он уже вместе с этой девушкой. Поскольку переезд в мои планы не входил, я ограничила поиск жителями своего города. Выбрав 5–6 подходящих кандидатов, я написала им. Ответы пришли презабавные. Вот так выглядел ответ одного из потенциальных «счастливцев» на мой вопрос о цели размещения анкеты (орфография автора сохранена): «...А зачем я ваще заполнил анкету – я и сам не знаю... Сидел ночью в офисе, пил пиво и... ну, вот так и получилось...». После такого странного ответа я все же продолжила переписку и даже согласилась на встречу. Исключительно ради чистоты эксперимента. Он оказался привлекательным и интересным собеседником, но... После нескольких экспериментов подобные свидания вслепую стали напоминать мне тасование колоды карт – не известно, что вытащишь: короля или девятку. Чувство новизны притупилось и потянуло к прежним знакомым и старым друзьям.

Но эти поиски принесли мне ценный опыт. Ведь они имеют свои плюсы.

- **Тренировка воображения**. Общаясь с «Белокурой бестией» или «Ужасом во мраке ночи», пытаешься представить этих людей, их образ жизни и привычки. Выбранный ник по-своему характеризует собеседника.
- **Расширение круга знакомств.** С некоторыми знакомыми «из Internet» я до сих пор поддерживаю отношения: переписываюсь, созваниваюсь, спрашиваю совета. Некоторых из них я никогда не видела в реальной жизни. Особенно удобен такой способ знакомств для застенчивых и замкнутых натур, не любящих больших скоплений народа и чужих компаний.
- **Совершенствование навыков общения** плавно вытекает из расширения круга знакомств.

Но важно также придерживаться простых правил, чтобы обезопасить себя от неприятностей.

- **«Никогда не разговаривай с незнакомцами».** Это, конечно, шутка, но до первой встречи «вживую» лучше не давать реальной информации о себе (место работы, номера телефонов и пр.), а ограничиться номером ICQ или «альтернативным» адресом e-mail. Люди попадаются самые разные, порой эксцентричные или, наоборот, занудные. Сохраните возможность прервать знакомство, пока не убедитесь в том, что хотите и дальше общаться с этим человеком.
- **Не питайте напрасных иллюзий**. Люди действительно попадаются самые разные. Многие сознательно представляются не теми, кем являются на самом деле. О таком общении уже есть масса анекдотов вроде «Я молодая интересная блондинка...». Не видя мимики собеседника, не слыша его интонации, трудно оценить его реакцию в ходе беседы. Вернее, вариантов этой оценки возникает множество. И можно неверно истолковать услышанное, то есть написанное... Недаром мой сокурсник, намучившись со своей «интернетовской» пассией, вернулся к давней подруге.

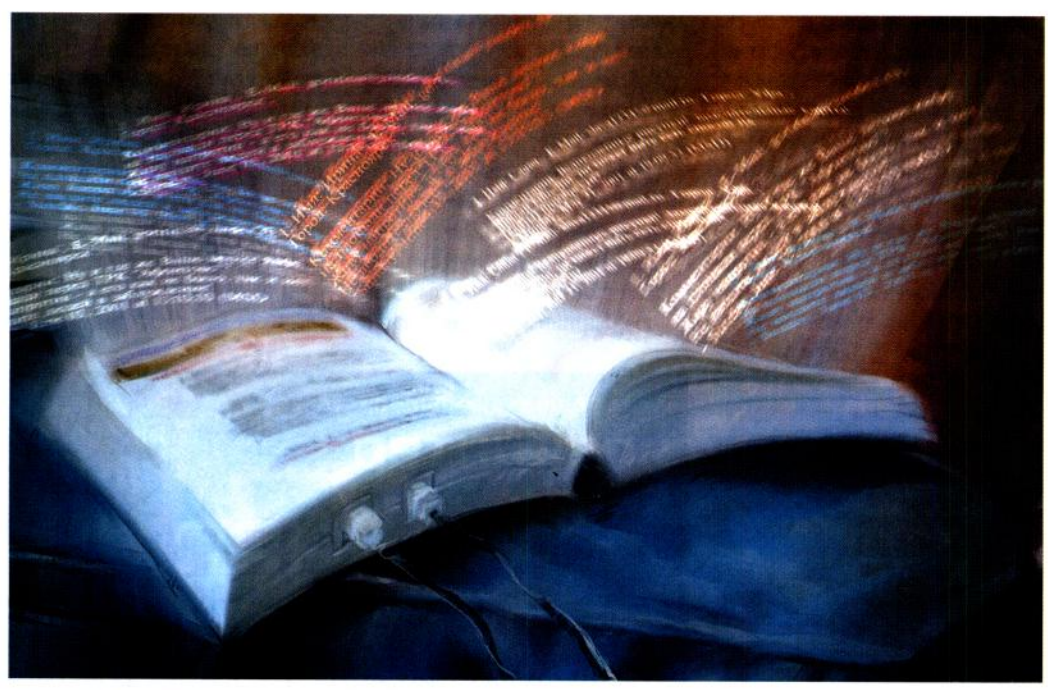
P. S. Во время написания этой статьи я постаралась прочесть все, что есть в Internet о знакомствах в Internet же. Тема эта животрепещущая, и статей о ней я нашла достаточно. Самым интересным мне показалось исследование российского психолога Нарицына: *www.naritsyn.ru/znakom.shtml*.

А на сайте *www.socion.club.org.ua* я столкнулась с научным подходом к подбору пар. «Жизнь коротка – дружи (женись) наверняка!» – таков девиз сайта, посвященного интереснейшей науке об отношениях между отдельными людьми и целыми коллективами – соционике. На сайте можно протестироваться и определить свой социотип (всего их 16), а после этого выбрать из базы данных людей, общение с которыми принесет вам радость. ■

Каждый дизайнер желает знать...

Лилия Виноградова

Продолжая рассказ о различных типах обратной связи в Internet, начатый в предыдущем номере «Домашнего ПК», обратимся к интерактивным средствам Всемирной Паутины. Форумы, гостевые книги и чаты делают общение в Сети более удобным и интересным для пользователей. Умело задействовав их в Internet-проекте, можно не только привлечь новых посетителей, но и попытаться приобщить их к процессу обновления вашего ресурса.



ГОСТЕВЫЕ КНИГИ

Лежит она, эта книга, в специально построенной для нее конторке на станции железной дороги. Ключ от конторки «хранится у станционного жандарма», на деле же никакого ключа не нужно, так как конторка всегда отперта. Раскрывайте книгу и читайте: «Милостивый государь! Проба пера?!».

А. П. Чехов. Жалобная книга

Универсальным и самым простым средством обратной связи с читателями была и остается электронная почта, поэтому хорошим тоном в Сети является присутствие на главной странице почтового адреса автора проекта. Однако, как показывает практика, к этому способу общения прибегают далеко не все. Более демократичная и открытая обратная связь реализуется с помощью гостевой книги. Такой подход имеет два преимущества: во-первых, сообщения будут доступны всем посетителям сайта, а во-вторых, оставить запись в гостевой книге смогут даже те, кто не имеет возможности воспользоваться e-mail.

Отношение к гостевым книгам среди пользователей Internet варьируется от крайне негативного до чрезмерно восторженного. Кое-кто даже рассматривает записи, сделанные в них, как самостоятельный литературный жанр, достойный изучения и цитирования. Вы удивитесь, насколько серьезно обсуждается эта проблема в литературных кругах. Владимир Баранов, например, считает гостевые книги наиболее типичным проявлением сетературы. В его статье **«The Guestbook of Terminus»** (*www.litera.ru/slova/esse/pseudo.htm*) обсуждение этого сетевого явления ведется на столь высоком теоретическом уровне, что понять его могут только посвященные: «...Контакт с обитателями замкнутого пространства гестбука невозможен. Можно наблюдать, как иногда в гестбук проникает посторонний. Его сразу идентифицируют по чуждым феромонам и, в конечном итоге, изгоняют. Порядок восстанавливается, и бесконеч-

ВСЕ ЭТО БЫЛО, БЫЛО, БЫЛО...

Механизмы обратной связи с посетителями (или даже в более общем случае – потребителями некоторых видов продукции) отработаны уже давно. Гостевые книги искушенному читателю, несомненно, напомнят книги отзывов, которые еще 10 лет назад можно было встретить практически в любом заведении: от магазина – до музея. За это время жанр не претерпел особых изменений. Феномен этого дивного незабываемого стиля был художественно исследован еще Антоном Чеховым.

Пик интереса к всевозможным опросам в нашем обществе, пожалуй, можно отнести к концу 80-х – началу 90-х годов. На этом интересе удавалось выстроить даже целые телевизионные программы. Например, «Общественное мнение» Татьяны Максимовой. Да и сейчас подобный инструмент исследования мнений читательской и зрительской аудитории активно применяется в традиционных СМИ.

Интерактивное общение – тоже, увы, не сетевое нововведение. Можно вспомнить, к примеру, общение зрителей с ведущим телепрограммы в прямом эфире или очень популярные на заре перестройки «горячие линии» – телефонные беседы приглашенных гостей с читателями газет. Чем это не чаты, стенограммы которых публиковались потом в печатных выпусках.

А вы говорите – Internet, Internet. Сеть с помощью новых технических решений позволяет сделать процесс общения более доступным и массовым, а в остальном... Придумать что-то новое из средств обратной связи очень сложно, и если вам удастся это сделать, то, наверное, где-нибудь в людном районичке Сети благодарные потомки воздвигнут вам нерукотворный памятник. Так что дерзайте!

ный сценарий продолжает наматываться на аттрактор. Да и что может интересного сообщить прохожий тусовке?». В завершение литератор делает единственный, но весьма категоричный вывод: «сетературу – в лохань. Не дрогнув ни одним мускулом лица».

К счастью, этой рекомендации следуют не все. Потому что Сеть – не только среда творчества, но и среда общения, а для него гостевые книги необходимы как воздух. На «больших» сайтах, к примеру, ведется даже не одна, а несколько гостевых книг, каждая из которых «прикручена» к отдельному проекту.

В общем, когда вы заведете гостевую книгу, то самостоятельно оцените все преимущества и недостатки подобной «свободы слова» в рамках своего проекта. Регистрацию и поддержку таких услуг предлагает сервер **www.guestbook.ru**. Оформление странички с гостевой книгой может быть указано вами. Для этого нужно просто вписать в соответствующие поля формы строки html-кода, описывающие параметры страницы, картинку или текст, размещаемые в верхней ее части, и т. д.

Предлагая посетителям оставить запись в гостевой книге, автор проекта надеется, что уж если они и не напишут что-нибудь хорошее, то хотя бы выразят свои мысли с помощью нормативной лексики. Но, увы, в Сети встречаются личности, стремящиеся изгадить все, что нам мило и дорого. Противостоять подобной «прозе жизни» способен фильтр «Антимат», имеющийся в наборе услуг сервера гостевых книг. Другая крайность в использовании гостевой книги – попытка некоторых алчных бизнесменов «всунуть» рекламу всюду, где это только возможно. Бороться со спамерами придется вручную – просто редактировать или даже удалять рекламные записи. Такая возможность предоставляется службой технической поддержки сервера.

На «взрослых» Internet-проектах гостевые книги контролируются самым строгим образом: оглашаются «правила поведения», за исполнением которых следит модератор. В качестве образца можно взять правила для посетителей из гостевой книги любителей Толкиена – «Онтомолвище» (*www.kulichki.ru/tolkien/entmoot.html*), уточнить формулировки в соответствии со своими представлениями о допустимом и приличном и следить за их исполнением.

Сайт **guest.onecenter.com** предлагает поддержку гостевых книг на международном уровне качества. Этот проект может заинтересовать тех, кому крайне необходим украиноязычный или англоязычный интерфейс гестбука. Сервер предоставляет возможность «перевести» интерфейс на любой язык. Для этого нужно в настройках гостевой книги ввести соответствующие подписи для полей и кнопок. Либо указать, какие графические файлы вы хотите использовать для того, чтобы обозначить эти элементы интерфейса. Кроме того, можно задавать параметры цветового решения гостевой книги, приветственные и прощальные сообщения.

Что касается отечественного производителя Internet-сервисов, то он пока отдыхает, и, увы, не на лаврах. На украинских серверах, к сожалению, мало предложений по поддержке средств обратной связи. Мне удалось найти только одно – для зарегистрированных в системе Ping ресурсов автоматически предоставляется гостевая книга (*topping.com.ua/guestbook*).

ФОРУМЫ

– Скажите, пожалуйста… – начала она робко, взглянув на Черную Королеву. Но Черная Королева не дала ей договорить. – Никогда не заговаривай первой! – сказала она строго. – Но, если бы все соблюдали это правило, – возразила Алиса, всегда готовая немного поспорить, – и если бы никто не заговаривал первым и только бы ждал, пока с ним заговорят, а те бы тоже ждали, тогда бы никто вообще ничего не говорил, и значит…

Льюис Кэрролл. Алиса в Зазеркалье

К ВОПРОСУ О ГОСТЕВЫХ КНИГАХ

Я ненавижу гостевые книги в любом их проявлении. Гостевая книга – это выгребная яма для потока бессмысленных мнений. В истории Интернета еще ни одна гостевая книга не превратилась в Чукоккалу. Писать в гостевую книгу – все равно что писать на радио, на ТВ или в газету: «Дорогая редакция...».

Артемий Лебедев (samiznaetekto.ru/raznoe/gb.html)

«Проезжая через станцию и будучи голоден в рассуждении чего бы покушать, я не мог найти постной пищи. Дьякон Духов».

«Лопай, что дают»...

«Катенька, я вас люблю безумно!».

«Прошу в жалобной книге не писать посторонних вещей. За начальника станции Иванов 7-й».

«Хоть ты и седьмой, а дурак».

А. П. Чехов. Жалобная книга

Сетература (и гестбук как одна из ее форм) определяется, таким образом, как искусство нелинейное, динамичное и многоавторское. Это игра, в которой может участвовать любой, кто понимает (и принимает) ее правила. Важнейшие элементы этой игры – размывание речевой модальности (непонятно, в шутку или всерьез говорится нечто), мистификация (непонятно, кто именно говорит, кто скрывается за именем или псевдонимом), подрывание возможности однозначного прочтения (непонятно, что именно утверждается или отрицается). Если добавить к этому смешение речевых жанров (трактат, панегирик, стихотворение, реклама, оскорбление, шутка и т. д.), то мы увидим, что гестбук – это виртуальная ярмарка, масленица и карнавал.

Евгений Горный. О гестбуках (www.litera.ru:8080/slova/gorny/eg_gb.html)

Один из ключевых вопросов нормального функционирования сайта – его регулярная обновляемость. Истинный рационализатор попытается разобраться с этим вопросом раз и навсегда, и хотя бы часть проблем по обновлению содержимого ресурса переложит на плечи читателей. Эта задача решается с помощью обычных средств программирования. Не читателей, конечно, а самого процесса обновления. Типовое решение – создание форума.

Форум – это дискуссия, которую инициировал хозяин сайта или его посетители по какому-либо вопросу. Обычно дискуссия ведется в рамках одной темы и позволяет посетителям обменяться мнениями, советами и полезной информацией. Поэтому форум – хорошее средство для того, чтобы ваш ресурс стал более динамичным и привлекательным как для постоянных посетителей, так и для новичков. Однако не стоит тешить себя надеждами, что посетители сами бросятся в тенета вашего форума – вдохнуть в него душу должен все-таки автор проекта. Именно ему придется на первых порах придумывать темы для дискуссий и активнейшим образом принимать участие в них, иначе слабый огонек жизни в форуме просто угаснет.

В качестве примера для подражания в организации форумов рекомендую исследовать ресурс издательства **ITC** (*itc-ua.com/forums/index.phtml*). В нем обсуждение не затихает ни на день – обязательно найдется человек, который подольет масла в огонь или воду на мельницу дискуссии. В итоге получаем почти вечный двигатель обновлений сайта, КПД которого зависит от численности и активности аудитории ресурса.

Один из сервисов, позволяющий открыть на вашем сайте форум, – **forum.onecenter. com**. Проходите простую процедуру регистрации – и вы счастливый обладатель добротно сработанного форума. Что касается настроек и русификации, то все сказанное о сервисе **guest.onecenter.com** применимо и к данному ресурсу. Это и понятно, потому что по строению форум очень близок к гостевой книге. Различие заключается в том, что в форуме пользователь должен указать, в какой ветви дискуссии он будет участвовать либо какую новую тему хочет «открыть».

Если преодолеть языковой барьер вы не смогли, воспользуйтесь предложением сайта **forum.list.ru**. Хотя разработчики ресурса упорно называют форум Internet-конференцией и дизайн проекта несколько огорчает, для доброго дела налаживания общения в Сети он, несомненно, пригоден.

ЧАТЫ

– Должен говорить сперва один, потом другой, – продолжал Иа. – По порядку. Иначе это нельзя считать беседой. «Здорово!» – «Что, что?». На мой взгляд, такой обмен репликами ничего не дает. Особенно когда приходит ваша очередь говорить, вы видите только хвост собеседника. И то еле-еле.

А. А. Милн. Винни-Пух и все-все-все

В порядке самокритики замечу, что я разделяю пессимистические взгляды ослика Иа по поводу перспектив «мимолетных» контактов. Предвидя возмущение некоторых читателей, рискну утверждать, что чаты отталкивают не только меня, но и многих других сетян некоторой сумбурностью процесса обмена мнениями.

Чтобы прояснить истоки такой сумбурности чатов, детальнее проанализируем средства сетевого общения. К примеру, гостевая книга представляет собой линейный список сообщений, нанизанных на хронологический стержень, и позволяет плавно прослеживать развитие «сюжета» беседы. У форумов древовидная структура, и тем не менее беседы, происходящие в них, пригодны к осмыслению – вы выделяете одну из нитей и «держитесь» ее. Чат, где в каждый момент времени возможно общение всех со всеми, представляет собой еще более сложную структуру. Для удобства восприятия она разворачивается в линейный список сообщений, выстроенных в хронологическом порядке. Но пользователь неизбежно должен «фильтровать» диалоги в чате, отбирая из всего потока информацию либо адресованную лично ему, либо представляющую для него интерес.

С другой стороны, чат позволяет организовать общение, максимально приближенное к реальному. Существуют тематические чаты, где «собираются» знатоки и любители своего дела. Чаты со знаменитостями проводятся на сайте **Delfi** (*www.delfi.ru*). Чат пережил даже скрещивание с телевидением, удачно проведенное Дмитрием Дибровым в программе «Антропология». Сообщения посетителей «транслировались» на экране в студии и по мере появления интереса к ним комментировались ведущими и гостями программы.

Список популярных чатов можно посмотреть на **chats.top-100.ru**, выбрать интересующий вас объект и уделить беседе с другими сетянами некоторое количество времени. Тогда вы поймете, нужен вам такой же инструмент обратной связи на вашем сайте или разумнее будет ограничиться форумом либо гостевой книгой.

Если вы все же решили обзавестись собственным чатом, то число посетителей сайта должно быть достаточно велико, иначе поболтать им будет просто не с кем. Либо необходимо заранее оповещать читателей, когда вы будете находиться в Сети, и быть готовым к тому, чтобы выйти на связь и пообщаться с любым из них. Так что чат – весьма редкая и сложная форма обратной связи.

Чтобы организовать чат, можно воспользоваться предложением сайта **www.chats.ru**. Кстати говоря, здесь вам помогут создать и другие средства «взаимодействия» с посетителями: от таких простых, как гостевая книга и голосование, до серьезных сетевых аукционов и электронных магазинов. Среди зарубежных поставщиков услуг по поддержке чатов можно попробовать **www.chatpod.com** или **chatterpop.com**.

Словом, возможности по налаживанию обратной связи с посетителями Web-ресурса велики, поэтому от вас требуется немного: мобилизовать собственные творческие силы и смело выходить в on-line. ■



exclusive



Александр Птица

Играющий Лондон. Свидетельства очевидца

Четыре десятилетия назад, когда британская молодежная культура задавала тон во всем мире, английскую столицу прозвали «свингующим Лондоном». В первые дни сентября нынешнего года «город туманов» на Темзе стал центром европейской индустрии компьютерных развлечений, и у меня, как очевидца происходивших событий, есть полное право присвоить ему титул «играющий Лондон». Судите сами – международная выставка ECTS 2001, «локальные» пресс–тусовки у компаний, не принимающих в ней участия и, наконец, дебют европейской конференции разработчиков игр. Мимо такого количества источников информации «из первых рук» пройти было просто невозможно, посему вашему покорному слуге пришлось в течение шести дней «наматывать круги» как по самому Лондону, так и по его живописным пригородам, дабы успеть посмотреть на все и вся, пообщаться со звездами игростроения и менеджерами фирм, словом, взглянуть на ситуацию в игровом мире Европы изнутри. Неоценимую помощь в организации поездки нам оказала компания «1С», за что ей хотим сказать наше большое человеческое спасибо.

В КЛУБКЕ ПРОТИВОРЕЧИЙ

2–4 сентября. ECTS 2001, ExCel Expocenter, London

В этом году европейский смотр достижений игрового хозяйства перекочевал из зала «Олимпия» в чопорно-викторианском районе Кенсингтон в урбанистически-индустриальный Доклэндс, где в окружении портальных кранов, складов и доков расположился сверхсовременный экспоцентр ExCel.

Перебирая в памяти впечатления от трех выставочных дней, я все время ловлю себя на мысли, что самой близкой к реальности общей характеристикой ECTS 2001 будет противоречивость. Мысли работают подобно маятнику, раскачивающемуся между крайностями «ужасно плохо» и «очень здорово» в зависимости от того, с какой точки зрения обозреваешь объект.

Организаторы попытались сделать хорошую мину при плохой игре, заявляя о том, что участников выставки больше, чем в прошлом году, но при этом забыли упомянуть, что самые крупные силы игровой индустрии (Electronic Arts, Activision, Sony, Nintendo, Take 2 и пр.) мероприятие просто проигнорировали. Многотысячными цифрами о количестве посетителей ECTS 2001 тоже не может похвастаться. Но самим участникам, да и журналистам это было только на руку, поскольку не приходилось продираться к играм, с которыми хотелось познакомиться поближе, через толпу охотников за бесплатными сувенирами.

Распутываем логическую цепочку дальше. Благодаря отсутствию «китов» и «акул» компании «второго эшелона», в том числе и россияне, чувствовали себя как рыба в воде. Они сумели показать «товар лицом» и, надо сказать, что на стендах небольших фирм встречались настоящие жемчужины и изюминки, которые могли бы просто затеряться в тени этих самых «акул» игрового бизнеса.

Теперь давайте мысленно пробежимся по выставочному залу ExCel, обращая особое внимание на достойные игры, пока еще не слишком хорошо раскрученные, с тем, чтобы в будущем пристально следить за их разработкой в надежде на то, что после выхода они вернут выданные им авансы в виде моих комплиментов.

Заработав себе доброе имя и хорошие деньги на коммерческом успехе Sudden Strike и «Казаков», немецкая компания **CDV** решила активно скупать все мало-мальски перспективные проекты, многие из которых были отвергнуты другими издателями. Ее экспозиция получилась одной из самых сильных и насыщенных на выставке (**Imperium Galactica III**, **Breed**, **Psychotoxic**, **War Commander** и др.), а **Nomads** (разработчик – **Radon Labs**) даже заработала «звездочку» как лучшая PC-игра ECTS 2001. Хотя выход ее запланирован на третий квартал 2002 года, уже сейчас играбельная версия, которую показывали на выставке, поражает новыми идеями и великолепной графикой (чем-то неуловимо напоминающей прошлогоднего лауреата Sacrifice). В геймплее органично сочетаются элементы 3D–action, RTS и RPG. Действие происходит на гигантских летающих островах. С легкой руки «Арканума» в игростроительстве возникла мода на технологию и магию «в одном флаконе». Так и здесь, наш персонаж – Чародей-Инженер, пользуясь магическими артефактами, возводит фабрики, источники энергии и оборонительные сооружения и постепенно захватывает близлежащие острова.





Nomads – лучшая PC-игра выставки

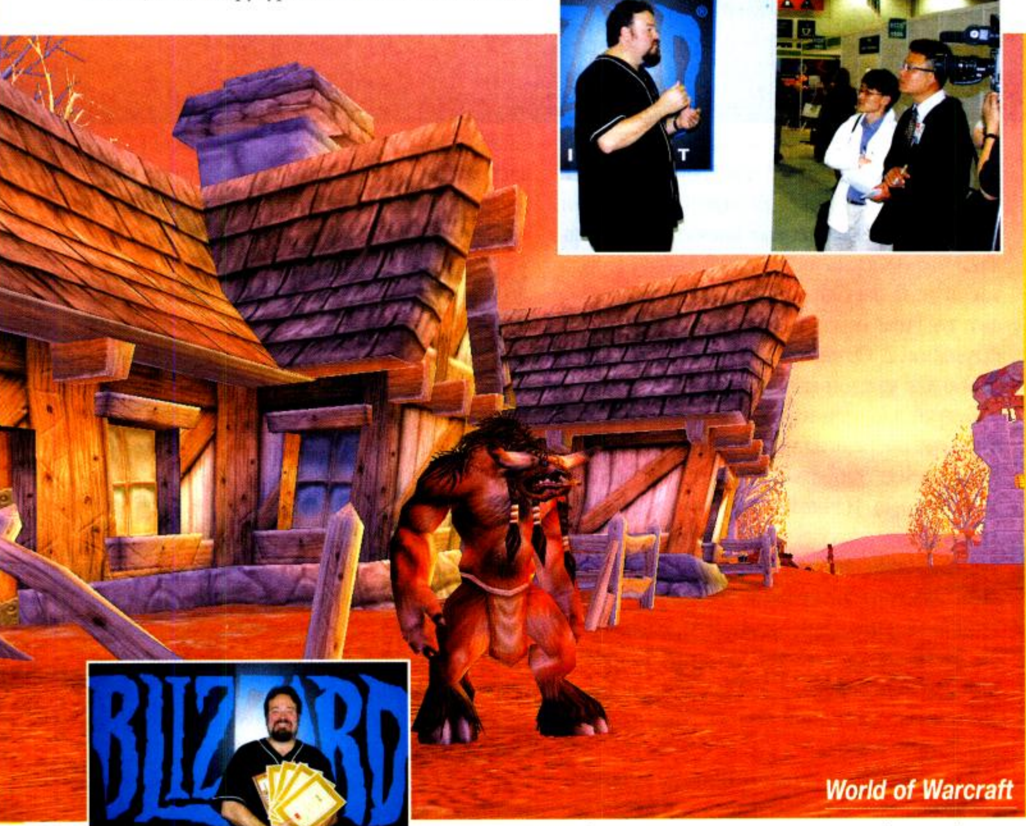


Многострадальный ролевик **Divine Divinity** от бельгийцев из **Larian Studios**, успевший сменить на своем веку и название,



и издателя, нынче тоже находится «под крылышком» CDV. В своем сегодняшнем обличье игра должна прийтись по душе как уравновешенным поклонникам Baldur's Gate, так и преданным стилю hack'n'slash фанатам Diablo. В одном из ближайших номеров мы опубликуем интервью с руководителем проекта **Divine Divinity** Свеном Винке.

Стенд французской компании **Wanadoo** (бывшая **Index+**) таил немало приятных сюрпризов. Наконец-то среди череды однотипных Cryo-подобных адвентюр появилось жанровое разнообразие, а больше всего «шороху» на выставке навели **Iron Storm** (**4X Studio**, дата релиза – апрель 2002) – 3D-action с видом от первого/третьего лица на темы альтернативной истории, в которой Первая мировая продолжается в течение 50 лет; **Curse: The Isle of Isis** (**Asylum**, осень 2002) – снова steampunk, но в игре жанра survival horror в декорациях викторианской Англии и, наконец, – безусловный суперхит **New York Racer**, боевая футуристическая гонка. Сами



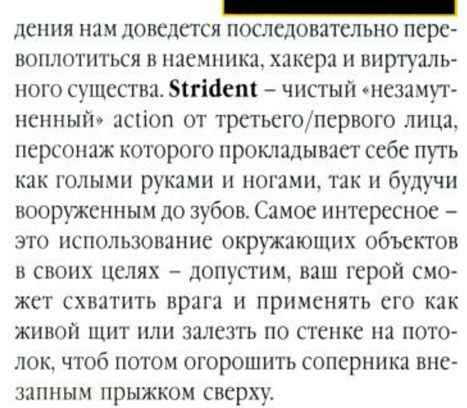
World of Warcraft

разработчики заявляют, что она навеяна «Пятым элементом» (помните первый полет такси, когда в машину к герою Брюса Уиллиса свалилась Лилу). А это значит, что полная свобода передвижения вашего летательного аппарата обеспечена.

Продолжается интервенция чешских разработчиков на европейский игровой рынок. Я не случайно употребил это военное слово, видимо, компании **7fx** не дают покоя лавры соотечественников, сотворивших Hidden & Dangerous и Operation Flashpoint. Прикинув, какие желатель-



ные для FPS игровые элементы отсутствуют в существующих играх, ребята решили внедрить их в свой тактический командный экшен **Team Factor**. Получается нечто вроде Counter-Strike с ролевыми элементами и развитием способностей снайпера, специалиста, разведчика и солдата. Издателем игры стала молодая британская компания **Singularity Software.**



Среди многочисленных корейских фирм выделялась **Phantagram**, показавшая, кроме «золотого» издания хорошо известной **Kingdom Under Fire,** несколько эффектных проектов, из которых в первую очередь отмечу action/RPG **Duality**. Дуализм, то есть двойственность, проявляется в том, что во вселенной этой игры сосуществуют обычное и киберпространство. По мере прохождения нам доведется последовательно перевоплотиться в наемника, хакера и виртуального существа. **Strident** – чистый «незамутненный» action от третьего/первого лица, персонаж которого прокладывает себе путь как голыми руками и ногами, так и будучи вооруженным до зубов. Самое интересное – это использование окружающих объектов в своих целях – допустим, ваш герой сможет схватить врага и применять его как живой щит или залезть по стенке на потолок, чтоб потом огорошить соперника внезапным прыжком сверху.

Репортаж о ECTS 2001 был бы неполным без рассказа о самом громком анонсе выставки, прозвучавшем на пресс-конференции **Blizzard** в день открытия. Несмотря на то что накануне случилась утечка информации в Internet, и все уже знали о новой массово-мультиплейерной онлайновой RPG **World of Warcraft**, в небольшом конференц-зале, где ее представлял наш старый знакомый Билл Ропер, дышать было просто нечем. Игра находится в разработке уже около года, а на сакраментальный вопрос о сроках выхода Билл ответил чисто по-близзардовски: «Вы все равно не поверите ни одному моему слову о датах». Реакция на объявление Blizzard, как и все на выставке, была крайне противоречивой. Поклонники мира Warcraft и massive multiplayer визжали от восторга, а остальные вполне прохладно резонировали «Ну вот, еще одна MMORPG».



В близзардовскую комнатушку, где на трех компьютерах показывали первые наработки World of Warcraft, проникнуть можно было только по предварительной договоренности. Но перехватив Билла, когда его снимали представители корейского телевидения, я вручил ему колоду дипломов наших «Игровых Оскаров» за Diablo II и номер «ДПК» с репортажем о прошлогодней ECTS, где он скалит зубы на фоне черепа. После этого передо мной отворились «закрытые двери». Первые впечатления от «Мира Warcraft» читайте в одном из следующих номеров. ■



exclusive



Buffy: the Vampire Slayer

АНГЛИЯ VS. ELECTRONIC ARTS

1 сентября. 17:30 – до ночи. EAplay, Европейская штаб-квартира Electronic Arts, Chertsey, Surrey

Приглашая на свою пресс-party **EAplay**, **Electronic Arts** наобещала журналистам три короба удовольствий: обильное угощение, огромное количество игровых новинок и, наконец, трансляцию футбольного поединка Англия–Германия.

Кстати, идея трансляции матча связана с грядущей инкарнацией серии FIFA. Судя по всему, у фанатов спорт-симов **FIFA 2000: Road to World Cup** вызовет не меньше восторгов, чем результат матча у англичан. Новый движок обеспечит более высокий уровень визуальных красот, есть подвижки и в игровой механике. Вся линейка спортивных симуляторов (**NHL 2002**, **NBA Live 2002**, **Madden 2002**, **F1 2002**) по традиции выполнена на высоком уровне, но все же самому большому «апгрейду» был подвергнут футбол.

Но отнюдь не на спорт EA возлагает свои самые сокровенные надежды в грядущем рождественском сезоне. Деньги, уплаченные компанией за право выпуска игр по мотивам книг и фильмов о Гарри Поттере, должны превратиться в огромные прибыли. Дошло до того, что в тот уголок, где демонстрировались «Гарри Поттеры» аж для четырех игровых платформ, с фото- и кинокамерами просто не пускали.

Вариант для PC, по большому счету – adventure с изрядным количеством головоломок. Выглядит все крайне симпатично, движок от Unreal Tournament со своими обязанностями справляется совсем неплохо.

Все вы, конечно, хотите знать, как там дела на фронтах **Medal of Honor**. Пока что ее состояние можно определить как пре-альфа. Показали два уровня. Один из них назовем простым и понятным словом «танчики». Едешь себе по лесу на танке, фрицев отстреливаешь. Листочки на деревьях трепещут, но опасность таится за каждым поворотом. Второй уровень – шутер от первого лица, в данном случае в зимних условиях. Похоже на то, что разработчикам все-таки удастся достичь того качества «картинки», которое потрясало всех на первых скриншотах из игры.

На приставочном фронте Electronic Arts готовит целую обойму прекрасных проектов. EA договорились с японцами из Capcom, что возьмут на себя продвижение игр этой компании (для PS2) в Европе. Одна из них – Devil May Cry – фантастический ураган action, прекрасных спецэффектов и жутких, к тому же громадных по размерам, монстров.

Не обошлось и без Xbox. Здесь Баффи сражалась с вампирами (правда, работало это все не на «живом» Xbox, а на «комплекте разработчика»). Модель Баффи и ее движения «срисовывались» с самой Сары Мишель Геллар. ■

ИГРА В КУБИКИ ПО-ЯПОНСКИ

2 сентября. 15:00–19:30. Nintendo Show, Westminster Central Hall, London

Загадочные японцы из Nintendo, опасаясь, что Westminster Central Hall не выдержит наплыва посетителей, желающих первыми прикоснуться к GameCube, до предела ужесточили «входной режим» на свое шоу. Без пригласительного, с точным указанием времени, туда нечего было и соваться. Пройдя через три КПП, я «просочился» внутрь и... растворился в совершенно умопомрачительной игровой атмосфере.



Каждому посетителю вручалась карточка с логотипами восьми игр для GameCube и выделялось по 10 минут для знакомства с ними.

Даже исходя из первых впечатлений, заявляю, что по качеству графики игры из стартовой линейки GameCube намного превосходят то, чем потчевала Sony при запуске Playstation 2. О геймплее есть смысл говорить особо для каждой конкретной игры.

Будучи давнишним фанатом файтингов, я в первую очередь направился к **Super Smash Bros. Melee**. Это драка, надо сказать, не совсем обычная. Начнем с того, что арены, где происходят потасовки, многоуровневые и таящие немало секретов, а их архитектура и дизайн навеяны антуражем популярных нинтендовских игр. Персонажи – отдельная песня. Трудно назвать героя, который бы не был замечен в этой игре, – Марио, Пикачу, выводок обезьян из «Донки Конга», Линк из «Зельды», Кирби и т. д.

Гений игрового дизайна Шигеру Миямото, обратившийся к собравшейся публике с видеоприветствием, в очередной раз решил «потрясти основы» своей новой игрой **Pikmin**. Более странной, оригинальной и захватывающей игры я не видел уже много лет. Отнести ее к какому-то жанру просто невозможно. Задача вроде бы несложная – выжить на враждебной планете, привлекая на помощь симпатичных созданий Пикминов. Каждый Пикмин – существо слабое, но, как говаривал Маяковский, «партия – это рука миллионнопалая, сжатая в один громящий кулак». Так и здесь, при правильном ведении игры количество непременно перейдет в качество.



StarFox Adventure

Всю жизнь скромный Луиджи оставался в тени своего братца Марио. Но наконец и он стал главной звездой игры **Luigi's Mansion**, эдакой пародии на survival horror. Случилось так, что Марио пропал в таинственной усадьбе, полной призраков, и Луиджи просто обязан его найти. Игра света и тени, эффекты прозрачности смотрятся потрясающе и к тому же играют очень важную роль в игровом процессе.

Многие считают, что игры для Nintendo рассчитаны исключительно на детей. Это не так, чему прекрасным подтверждением может служить action/adventure в духе психологического триллера **Eternal Darkness**. Три совсем разных героя, три совсем разных исторических периода: Римская Империя, Средневековье и XIX век, солидный ассортимент оружия – от мечей до ружей. ■

ACTIVISION ЛЮБИТ СУПЕРГЕРОЕВ И ЭКСТРЕМАЛЬНЫЙ СПОРТ

5 сентября. 10:00–16:00. Европейская штаб-квартира Activision, Slough, Berkshire

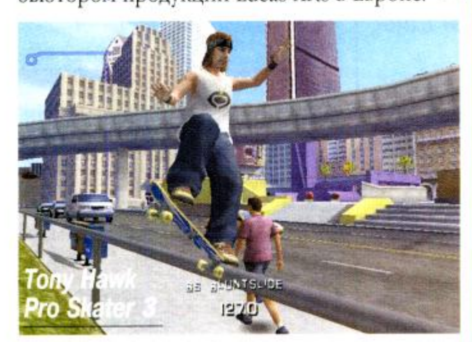
Activision не сочла необходимым принимать участие в ECTS 2001, но, пользуясь случаем, устроила пресс-день в своем офисе неподалеку от Лондона.

Воодушевившись успехом серии симуляторов скейтборда, **Activision** не только «клепает» его сиквел, но и вступает на территории других экстремальных видов спорта. Мне, к примеру, очень понравился **Shaun Palmer Pro Snowboarder** (на PS2), особенно мультиплейер на сплит-скрине. По мере того как твой сноубордист набирает очки, его половина экрана расширяется, а экран соперника уменьшается.

Третья серия **Tony Hawk Pro Skater** еще лучше второй – и этим все сказано. Я покатался по Лос-Анджелесу, пережил землетрясение, после чего переметнулся на живописные просторы какого-то поселка деревенского типа.

Перечислю показанные игры для GBA в порядке предпочтения, начиная «снизу». **Spiderman** – элегантный сайд-скроллер жанра «beat'em all», **X-Men** – красивый файтинг с массой эффектных спецударов у культовых супергероев комиксов. И наконец, **Doom**. Я просто испытал шок, когда, вглядываясь в маленький экранчик, переживал давно забытые ощущения от первого знакомства с этой игровой легендой восемь лет назад.

Среди великолепия консольных проектов три продемонстрированные игры для ПК чувствовали себя как «бедные родственники», причем самая эффектная из них Spiderman портирована с приставочной версии. Обе стратегии Star Trek: Armada II и Star Wars: Galactic Battlegrounds, откровенно говоря, не порадовали. Особенно сильным было разочарование от второй, уж очень она похожа на своего прародителя – Age of Empires. Не удивляйтесь тому, что лукасовскую игру представляла Activision. Дело в том, что уже на протяжении многих лет эта компания является дистрибьютором продукции Lucas Arts в Европе. ■


Tony Hawk Pro Skater 3

В ЖЕЛТОМ УГЛУ – КОМПАНИЯ «1С»



Спонсор репортажа

Спонсором поездки в Лондон, а значит, и репортажа с ECTS 2001, стала самая титулованная софтверная компания России «1С», давно и плодотворно работающая на нелегкой ниве компьютерных игр. В последний день выставки я попросил руководителя подразделения «1С:Мультимедиа» Юрия Мирошникова поделиться своими впечатлениями о лондонском игровом шоу.

Юра, расскажи вкратце о том, какие игры показывала «1С» и о реакции посетителей на вашу экспозицию.

Мы представляли все текущие проекты компании, но основное внимание все-таки концентрировали на продвижении «Периметра» от KD-Lab. Что касается практически законченного «Ил-2», то по просьбе Ubi Soft (европейского издателя) штурмовик «летал» на нашем стенде, а пресса с подарками и призами, которые еще до выхода успела заработать игра, подходила именно к нам и с удовольствием фотографировалась с Олегом Мэддоксом. Случилась даже забавная ситуация, когда одна дама, узнав Олега в метро, набросилась на него с объятиями, поздравлениями и благодарностями за отличную игру.

Впервые на публике был показан прототип продукта, который в экспортном исполнении будет называться Smash Cars, а у нас проходит под рабочим названием «Машинки». Эту игру делает питерская команда Creat Studio, уже успевшая поработать со многими зарубежными компаниями. Народу игра понравилась. Посетители отпускали массу комплиментов в адрес ее физики и динамики.





Периметр

Любителям нечастых нынче адвентюр адресована весьма симпатичная, на мой взгляд, игра «Джаз и Фауст» (могу подтвердить эти слова, потому что первым из отечественных журналистов получил из рук Юрия диск с демо-версией игры. – *Прим. автора*), а за плотно закрытыми дверями избранные персоны удостоились чести познакомиться с нашей новой RTS на супермодную тему Второй мировой. Кстати, разрабатывается она на базе модифицированного движка от «Ил-2». Честно скажу, к этой стратегии был проявлен неожиданно большой интерес.

Так что, получается, что в закромах «1С» на сегодняшний день имеются две стратегии, посвященные WWII, – «нivalовский» Blitzkrieg и внутренний проект, о котором ты только что сказал. Не опасаешься ли конкуренции между ними?

Не думаю, что они как-то помешают друг другу. Игры совсем между собой не похожи. Мне кажется, что нормальные люди купят себе и то, и другое.

А что скажешь о чисто деловой стороне выставки?

Мы провели целую серию серьезных переговоров за закрытыми дверями. Большинство крупных компаний напрямую в выставке не участвовали, но нам это было только на руку, поскольку их топ-менеджеры все равно «фланировали» от одного выставочного стенда к другому, и мы с ними плотно общались. И в результате получилось так, что по занятости, по «правильности встреч» выставка оказалась самой грамотной за последние годы. К тому же Лондон намного приятнее Лос-Анджелеса (места проведения E3. – *Прим. автора*), да и английское пиво куда лучше американского.

ECTS – выставка вроде бы международная, но делового общения с соотечественниками было почти столько же, сколько с иностранцами. Ты будешь смеяться, но две российские компании (мы и «Акелла») не нашли лучшего места, чем Лондон, для подписания договора на издание в России еще одной игры от создателей «Корсаров». Речь идет о Privateer. А произойдет это событие как раз сегодня, так что к тому времени, когда выйдет журнал, мы, скорее всего, уже сделаем официальный анонс.

P. S. На второй день после ECTS было опубликовано сообщение о том, что заключен контракт между компаниями Ubi Soft и «1С» об издании в странах СНГ и Балтии двух отличных игр Ewil Twin и Pool of Radiance. ■

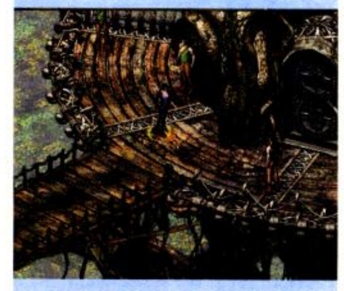
ТАРАНТСКИЙ ВЕСТНИК

№ 198 (12897) от 12 сентября 1927 г. Всеарканумская ежедневная газета Цена – 2 монеты

СВЕТСКАЯ ХРОНИКА

Сегодня с официальным визитом Тарант посетит король Камбрии Максимильян II в сопровождении первых лиц королевства. Литерный бронепоезд Его Величества должен прибыть на станцию Вермиллион в 15.00 по среднеарканумскому времени. В связи с предстоящими торжественными мероприятиями Совет города реализует беспрецедентные меры безопасности. По нашей информации, в район станции стянуто до полулегиона орчей полиции, а эльфийские снайперы заняли крыши всех прилегающих к вокзалу зданий. Напомним нашим читателям, что это первый официальный визит членов королевской фамилии нашего южного соседа после таранто-камбрийской войны 1876 года. По заявлению пресс-атташе посольства Камбрии, основная цель визита Его Королевского Величества Максимильяна II – заключение договора о технологической помощи и урегулирование спорного статуса Блэк Рут.

Наследница Квинтарского престола Серебряная Леди Рейвэн решила сделать себе подарок на 250-летие. Вчера она

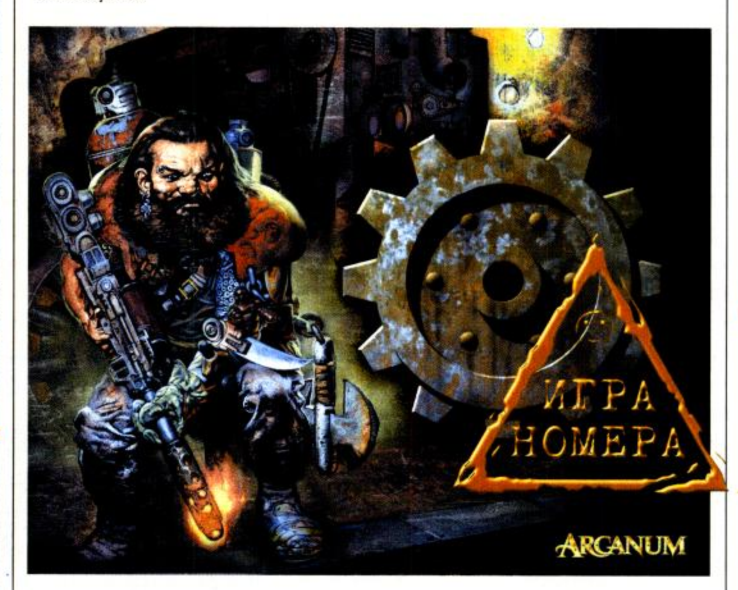


объявила о собственной свадьбе, которая произойдет через три недели. Молодая эльфийка, несмотря на протесты матери и многих аристократических фамилий, решила наконец-то узаконить свою многолетнюю связь с личным телохранителем орком Дрогом Блэкбэком. На свадьбе будут присутствовать дети Рейвэн и Блэкбэка – 26-летняя Джуди и 47-летний Стасиус. Торжества пройдут в Квинтаре 3 октября.

С началом учебного года – дорогие абитуриенты

Сентябрь в Аркануме месяц необычный. Тысячи молодых людей различных рас приходят в учебные заведения для того, чтобы выбрать свой жизненный путь, приобщиться к тайнам магии и техники. Под руководством опытных наставников они будут в ближайшие двадцать лет изучать все премудрости мастерства, чтобы стать специалистами своего дела.

После ритуального выезда на природу в конце августа, когда тысячи молодых людей принимают участие в праздниках Сбора Урожая и Добычи Железа, они с душевным трепетом приходят на свою первую лекцию, на которой традиционно, вот уже более 500 лет, их встречает ведущий специалист вуза. Эта лекция – своеобразное напутствие студентам. Мы приводим на наших страницах фрагменты выступления ректоров двух самых престижных Тарантских вузов.



Из речи доктора технических наук, ректора Тарантского Технологического Института Вольдемара Одилы перед первокурсниками.

Вы, уважаемые господа студенты, сделали правильный выбор. Не секрет, что сейчас техника играет все более важную роль в мире Арканума. Думаю, примеры этого вы можете привести и самостоятельно, я только напомню, что победа Таранта в войне с Камбрией – заслуга исключительно техников нашего города. Именно благодаря им армия Таранта непобедима, а экономика стабильна...

Да, времена рыцарей ушли безвозвратно. Любой пехотинец, вооруженный винтовкой, победит лучшего фехтовальщика и при этом даже не вспотеет. Именно наша славная пехота с винтовками старого образца буквально истребила всю Драконью Гвардию Камбрии в войне 1876 года...

Техники не нуждаются в глупых амулетах, они всегда готовы вступить в бой, не расходуют энергию на выполнение заклинаний. Все, что нужно технику для победы, он может найти буквально под ногами – траву для снадобий, руду для оружия, разные мелочи для производства патронов, электробатарей, керосина. В любой точке Арканума техник не пропадет, а его оружие будет мощней, точней и дальнобойней обычного.

Магия уходит из нашего мира. Маг слаб, нуждается в постоянном отдыхе для восстановления сил, не может пользоваться даже таки-

Сегодня в здании Регистрационной палаты Таранта состоится очередной 211-й аукцион «Крибис», самыми интересными лотами которого должны стать антикварные книги, представленные вдовой известного букиниста и исследователя Виктора Миска. Миссис Валентина Миск выставила на торги рукопись книги Рэдфорда А. Тервиллигера «Проклятье Т'сэн-Анг» с редакторскими пометками своего мужа, а также последний из существующих экземпляров исследования «Т'сэн-Анг: Ужас Темных Эльфов» самого В. Миска. Предпоследний экземпляр книги, подаренный библиотеке Тарантского университета профессором Оливером д'Ангером и мэтром Эсс в'Этлом, пропал во время пожара 1905 года. Начальная цена лотов 27 и 100 тыс. монет соответственно.

КРИМИНАЛЬНАЯ ХРОНИКА

По сообщению источников, заслуживающих доверия, вчера в Каладоне Внутренней Стражей арестован бессменный шеф криминальной полиции города Инспектор Хэндерсон, кавалер ордена Золотой Свисток и лауреат премии имени Херлока Шолмса. По заверению тех же источников, халфлингу инкриминируется неуплата налогов в особо крупных размерах со взяток, полученных им от представителей Воровской Гильдии королевства. Связан ли этот арест с серией загадочных убийств городских проституток или же это очередная чистка силовых структур, проводимая королем Фархадом, пока неизвестно. Наш корреспондент в Каладоне следит за развитием событий.

Вчера поздно вечером армейским частям удалось окончательно сломить сопротивление бунтовщиков в предместье Таранта – Бойле. Проведены массовые аресты, сегодня с 20.00 в пригороде начнет действовать



комендантское правление. По непроверенным данным, причиной волнений послужили опрометчивые действия одного из эльфийских магов, в результате погибшего. На оскорбление словом, последовавшее со стороны одного из орков Бойла, незадачливый маг ответил файерболом, от которого занялись несколько близлежащих бараков. В результате инцидента 52 гражданина погибли, более 630 ранены.

Завтра в Антимонопольном Комитете Арканума состоится 15-е слушание по делу о недобросовестной конкуренции компании господина Гилберта Бейтса «ХьюджХард». Господин Бейтс обвиняется в навязывании клиентам нечистоплотными методами паровых машин собственной конструкции, предоставлении некоторых дополнений к ним бесплатно и т. д. Истцы в лице Ассоциации Конструкторов Таранта, Министер-



ства Водоснабжения, Министерства Флота и представители эльфийских общин требуют в конце концов обуздать Гила Бейтса и его компанию. Как заявил Верховный Судья д'Рэд: «Я сделаю все, чтобы на этот раз компания «ХьюджХард» была разделена на несколько независимых фирм, а Гилберт Бейтс понес достойное наказание!». Напомним, что до сих пор Бейтсу удавалось отделаться лишь незначительными штрафами.

ми элементарными благами цивилизации, как антидот и лекарственные порошки...

То, что техника доступна исключительно гномам, глупое суеверие. Посмотрите на моего тринадцатого помощника – он человек, а лаборант кафедры механики Шлалом вообще орк...

Я надеюсь, что вы будете последовательно и целеустремленно овладевать знаниями, которые используете на благо науки и Таранта. И помните, мы не можем ждать милости от природы, взять ее силой – вот наша задача.

Из выступления доктора магических наук внестепенного наследственного мага Н. Е. Зия перед слушателями Тарантского Училища практической магии.

Господа адепты, давайте вознесем молитву великому Насридину, нашему покровителю и учителю, и проклянем темного Арронакса, по вине которого несмываемое пятно лежит на всех магах Арканума...

Я хотел поговорить с вами о магии и ее отношениях с так называемой техникой. Магия, как вам, наверное известно, присутствовала в нашем мире всегда, так же, как вода, воздух, мелкие и Вели-



кие боги. Она пронизывает все в природе и составляет саму основу жизни Арканума. Именно поэтому вы, будущие маги, – соль земли, на вас лежит ответственность за дальнейшую судьбу нашего мира...

Мы, маги, не любим техников, и в этом нет ничего странного. Неживые предметы, использующие чуждые самой природе принципы работы, нарушают шаткое равновесие Добра и Зла в Аркануме. Именно из-за так называемых технологических новшеств мы имеем сегодня то, что имеем, – вырубленные леса, исчезнувшие виды животных, целые народы, покинувшие привычные им области проживания...

Что такое по своей сути техник – несчастный, лишенный корней изгой, пытающийся оторваться от родной земли. Все эти новомодные аэролеты и пароплавы – эти ли не костыли, придуманные гномами и людьми для самих себя. Техник зависит от всевозможного мусора, который он вынужден таскать за собой, – всех этих пружинок, угольков и травок. Истинную власть над природой имеют только маги. Ведь настоящий маг – это прирожденный боец, ему не требуется ничего, кроме собственного тела и разума для комфортной жизни. Он может вылечить себя, перенести на большое расстояние, защитить, очаровать врага и т. д. Доступно ли все это прямолинейным и ограниченным техникам – нет, нет и еще раз нет...

Ваша первейшая задача, господа адепты, всеми своими силами противостоять дальнейшему распространению этой опасной заразы – техники – в нашем с вами гармоничном мире.

ЧРЕЗВЫЧАЙНЫЕ ПРОИСШЕСТВИЯ

Очередной трагедией закончилась попытка вызволить знаменитый Меч Ксеркса из подземелий Копий Пламени. Когда по прошествии недели экспедиция, возглавляемая паладином сэром Бэнджамином Уэллсом, в состав которой входили маг Эколь Апплеби и техник-археолог Инди Федора, не вернулась, их напарник халфлинг Огдин Торвальд решил наконец-то заявить о происшествии в Службу Спасения из Подземелий. Сейчас в Регистрационной Палате проходит запись добровольцев для участия в спасательных работах. При себе необходимо иметь паспорт и нотариально заверенное завещание.

Катастрофой закончилось второе испытание летательных аппаратов тяжелей воздуха, проведенное в пригороде Каладона известным изобретателем Хейронимусом Максимой. Двухмоторный аэролет «Максима II», пролетев несколько



сотен ярдов, рухнул на землю, объятый пламенем. Пилот – техник 2-го класса карлик Кэйтзель Пирс скончался на месте. «Это происки проклятых магов!» – заявил нашему корреспонденту господин Максима. Напомним нашим читателям, что дирижабли конструкции Х. Максима уже более 50 лет используются для воздушных перевозок на линии Розебороуг–Тарант.

КУЛЬТУРНАЯ ЖИЗНЬ АРКАНУМА

Состоявшаяся вчера в синематографе братьев Л. и Ю. Мьер премьера новой картины известного режиссера и совладель-

ца киностудии «Тройка» Лео ба'Ярских «Арканум: паровое и магическое мракобесие» вызвала настоящий фурор. Зал аплодировал автору стоя, критики рукоплескали не менее восторженно. Картина сделана в духе предыдущей работы маэстро «Падение» и снята в необычной манере стилизации под старые фильмы. Ее визуальный ряд, вызывающий настоящее отвращение в первые минуты просмотра, оказывается необычайно органичным, а игра актеров (на многие роли маэстро пригласил никому не известных артистов второго плана) и, что самое главное, лихо закрученный сюжет заставляют зрителей сидеть в напряжении от начала до конца. По дружному заверению критиков, картина «Арканум: паровое и магическое мракобесие» способна завоевать в этом году престижную премию Академии Синематографии и Оккультных Наук «Золотой Остаг» сразу по нескольким номинациям.

Вновь открыт для посещения замечательный памятник археологии Логовище Беллерогрима.



Восстановление Логовища, разрушенного оркскими вандалами 45 лет назад, стало возможным благодаря инициативе Тарантского археологического общества при Университете на средства граждан. Посетители этого необычного памятника истории смогут увидеть знаменитый скелет Беллерогрима (его длина более 130 ярдов), познакомиться с документами и личными вещами дракона. Специальный экскурсионный дилижанс будет отправляться от станции Вермиллион каждый вторник и пятницу. Для детей вход бесплатный.

ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ ПЕРСОН

Очень скоро в издательстве «Вантус» выйдет в свет двухтомник мемуаров великих героев современности – профессора, почетного доктора технических наук Тарантского Технологического Института Оливера д'Анжера и академика Академии Магических наук Таранта мэтра Эсс в'Этла. С любезного разрешения авторов мы публикуем два отрывка из этой книги.



Огромное влияние на мою дальнейшую жизнь оказал случай, произошедший в ранней юности. Я был еще безбородым юнцом, мне только исполнилось 60 лет, когда в лаборатории нашего соседа, безумного мага (гном-маг – курам на смех) Одина Торвальда произошел взрыв. Именно тогда я заработал этот шрам на лице и, что самое главное, приобрел стойкую аллергию на все магическое. Доходило до смешного – попытка матери смазать мне ногу магической зеленкой могла вызвать ужасный приступ рвоты. Именно поэтому выбор жизненного пути для меня не стал проблемой.

Потом, когда я вырвался из туннелей родного клана в мир, мною овладела другая болезнь, никак иначе это назвать нельзя. Болезненная, страстная тяга к знаниям. Я впитывал новую информацию как губка. Бешеная энергия первооткрывателя просто бурлила во мне. За кусок пергамента со старинным чертежом я запросто мог убить, за редкий компонент для своих схематик – продать родину. Вспоминая себя тогдашнего, я временами прихожу в ужас – скольких людей, эльфов, карликов я обидел и сколько неправедных поступков совершил. Но тогда мне было наплевать на всех – единственное, что меня действительно занимало, это техника.

Очень скоро я стал владельцем самой большой в Аркануме коллекции старинных и современных схематик, обладателем арсенала смертоносного оружия и... очень скверной репутации. Полиция нескольких городов охотилась за мной, а эльфы вообще объявили вне закона. Так продолжалось до самой встречи с Эссом.



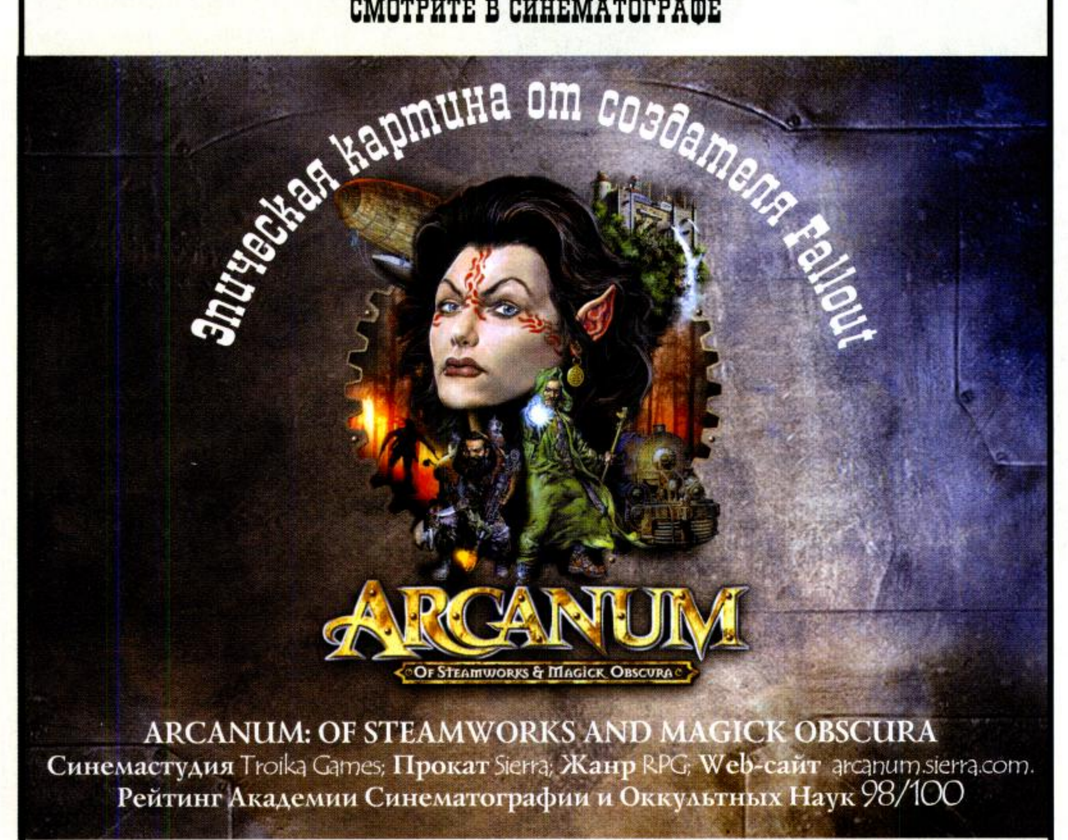
И тогда я стал очень подозрительным. Мне казалось, что все, кто окружает меня – мой друг д'Анжер, верховный жрец Панарии, начальник полиции города, владелец гостиницы, безумный изобретатель являются участниками какого-то тайного заговора. Я не верил никому – стал скрытным и нелюдимым.

Мы с Оливером мотались по всему континенту, стараясь выяснить, что же в действительности стоит за мрачными пророчествами, произнесенными 2000 лет назад. Мы проникали в старые гробницы и покинутые подземные города, искали свидетелей и участников тех странных событий, которые происходили вокруг Клана Черных Гор.

Цепочка загадочных смертей свидетелей, крайне важных для нашего расследования, просто вывела меня из себя, каким чудом я не сжег проклятую деревню темных эльфов, знает только Оливер, который буквально за шиворот вытащил меня из того змеиного гнезда. Как оказалось, это было только начало.

Сегодня вечером в здании городской филармонии Таранта состоится благотворительный концерт в помощь нуждающимся магам. Камерный струнный квартет полуэльфов исполнит лучшие темы композитора Вари Стради из фильма «Арканум: паровое и магическое мракобесие». Билеты на концерт были распроданы еще полмесяца назад. Ожидаемая сумма сбора составит 15 тыс. монет.

СМОТРИТЕ В СИНЕМАТОГРАФЕ



ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA
Синемастудия Troika Games; **Прокат** Sierra; **Жанр** RPG; **Web-сайт** arcanum.sierra.com.
Рейтинг Академии Синематографии и Оккультных Наук 98/100

☺ **ОРИГИНАЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ СИСТЕМА**

☺ Необычное сочетание магии и технологии; ☺ Детально проработанный мир; ☺ Максимум игровой свободы; ☺ Замысловатый сюжет; ☺ Великолепная камерная струнная музыка; ☹ Отвратительная графика.

КНИЖНАЯ ПОЛКА

В продажу поступили документальный детектив Мис д'Яченко «Магам можно все» и приключенческая повесть мастера охоты Вохи ва'Сильева с наставлениями для молодых техников «Охота на Дикие грузовики».

НА ДОСУГЕ

Из задачника доктора магических наук С. К. а'Нави по курсу технико-магической математики для старших классов школ с магическим уклоном.

ЗАДАЧА 78

Маг уровня 32 (магия – 54) пытается применить заклинание «Антидот» на техника уровня 28 (техника – 67). Какова вероятность, что заклинание сработает? Насколько понизится уровень яда в крови техника?

ЗАДАЧА 119

Маг уровня 45 (магия – 99) может последовательно применить 64 заклинания «Очарование». Сколько заклинаний «Открывания замков» может применить последовательно тот же маг?

ЗАДАЧА 237

Маг уровня 8 (магия – 10) применяет два заклинания «Лечение» после чего наносит три удара посохом? Хватит ли указанному магу энергии для применения заклинания «Огненный шар»?

ЗАДАЧА 398

Маг уровня 37 (магия – 29) применяет последовательно три заклинания «Идентификация». Можно ли будет читать в 10 ярдах от мага в свете магической ауры от примененных заклинаний.

ЗАДАЧА 511

Маг уровня 18 (магия – 49) применяет против техника уровня 41 (техника – 100), облаченного в электрическую броню, заклинание «Огненный шар». Насколько повысится температура тела техника и сгорит ли бумажное письмо, спрятанное им прямо под броню?

What is the Matrix?

Сергей Галенкин

Что такое Матрица? Виртуальная реальность? Сеть, объединяющая множество людей? Порождение изощренного разума? Большая компьютерная игра?



ВЫДУМКА КИБЕР-ПАНКОВ

Раскройте глаза: Матрица уже здесь. Миллионы людей каждый день погружаются в мир, созданный компьютерами. Они живут, работают, заводят детей и строят дома. Сражаются, побеждают или гибнут, чтобы вновь воскреснуть.

Они не называют своих настоящих имен. Ваш сосед по лестничной площадке, прыщавый подросток Петя, возможно, является владельцем пары планет и целого флота звездных крейсеров под гордым названием «СМеРТЬ 6ур>|<уRМ». Вчера в тяжелой кровопролитной схватке он стер в порошок фрегат «US Cool», принадлежащий сорокалетнему американскому бизнесмену Гарри Смиту.

Посмотрите новости индустрии за последний месяц. Задумайтесь, почему только самый ленивый не анонсирует очередную MMOG, если не эпохальную, то как минимум революционную. Сюда пришли деньги. Sony каждый год зарабатывают на Everquest 50 млн. долл. Они даже раздают коробки с игрой почти бесплатно ($9,95 – дешевле игр категории «С»). Идеальный бизнес – продать игру один раз и получать за нее деньги каждый месяц. Так наркодельцы предлагают первую дозу кокаина доверчивым гимназисткам. Оптовым покупателям – скидки.

На досуге загляните в сетевые аукционы. На деньги, которые там просят за запись в базе данных «Мифриловая кольчуга +4», можно приобрести десяток настоящих. Процветает работорговля – высокоуровневые персонажи разбираются как горячие пирожки. «Вот воин 45 уровня, с домом и лошадью. Отлично обращается с двуручными мечами, удивительно силен. Всего $2999,95». И ведь покупают.

В грядущем проекте Project Entropia игроки оперируют валютой, которая легко конвертируется в реальные вечнозеленые доллары. Нравится тот крутой бластер в магазине? Доставай кредитную карточку – и он твой. Вряд ли обратный путь денег (из игры на волю) будет таким же легким. Это мышеловка.

И только благородные рыцари в белых доспехах из Black Isle обещают сделать использование своей (почти) MMORPG Neverwinter Nights абсолютно бесплатным. Спасибо, друзья. Главное, чтобы начальство из Interplay не передумало.

МАТРИЦА – ЭТО КОНТРОЛЬ?

Когда в компьютерной игре вам противостоят существа, наделенные кремниевым разумом, победа над ними не кажется большим достижением. Полному погружению мешает и их ограниченность – почему я не могу расспросить кузнеца о дороге в другой город? Или поговорить с ним о погоде, о высоких ценах? Выпросить скидку? Но нет, каждый диалог являет собой набор заранее заготовленных вопросов и ответов. Игра, как бронепоезд, идет по накатанному пути. По рельсам. Сойти с них – в лучшем случае остановка. В худшем – катастрофа.

Этому есть вполне разумное объяснение: авторы не в состоянии предусмотреть все, что может прийти в голову игроку. А создание искусственного интеллекта – задача для людей с научной степенью. Такие играми не занимаются. Кремниевый болван, стоящий на вашем столе, не способен думать – он только перемалывает цифры.

Самый простой выход – создать виртуальную среду, которая будет действовать по определенным законам, и поселить туда **живых** игроков. Пускай сами себя развлекают. Именно по такому пути пошли все популярные шутеры – Quake III, Unreal Tournament и модный в этом сезоне Counter-Strike. До 32 игроков одновременно – подумать только!

А теперь умножьте это число на тысячу.

ПОЧТИ НАРОД

Что необходимо для участия в подобном развлечении? Все то же, что и для обычной игры, плюс Internet. Нужно заметить, что, как правило, многопользовательские игры не предъявляют особых требований к аппаратной части компьютера, но чрезвычайно трепетно относятся к скорости вашего



Первая настоящая MMOG – Ultima Online


Таких подробностей анатомии в MMOG еще не видели, но и это не за горами

соединения с Internet. Не надейтесь нормально участвовать в многопользовательской игре при скорости 9600 или 14400 bps. Сразу рассчитывайте, что потребуется как минимум 28800 или 33600 bps. Самые нескромные игры не стесняются «просить» соединение в 56К. И даже не краснеют.

При этом чрезвычайно важна не только скорость связи с провайдером, но и его канал. Вполне возможно, что вам придется сменить поставщика услуг Internet, чтобы добиться качественного соединения с игровым сервером.

Большинство платных игр также потребуют оригинальный компакт-диск и регистрационный код. Бесплатные игры покупать не нужно – их придется выкачать из Сети, и большой вопрос, что обойдется вам дешевле (см. врезку). Хотя обычно объем бесплатных программ незначителен, и загружаются они довольно быстро. В некоторые можно играть просто в окне броузера, не скачивая вообще ничего (не исключено, что потребуется небольшой plug-in).

КАК ИГРАТЬ?

Да так же, как обычно. Почти. То есть, в MMORTS строим базу и производим на ней юниты. В MMORPG придется исследовать мир, сражаться с монстрами, добывать новое крутое оружие и доспехи, развивать своего персонажа. Вот только одно «но»: вместе с вами это делают еще несколько тысяч игроков. Так что не удивляйтесь, если «рыбное» подземелье, битком набитое монстрами, зачистит кто-то другой, более прыткий чем вы. Или, наоборот, неожиданно придет вам на помощь. А потом, когда будете делить совместно добытое имущество, ударит в спину и скроется с награбленным. Человек – самое непредсказуемое существо на свете.

Большинство подобных увеселений делают акцент на взаимодействии игроков. Так, в Ultima Online только человек-кузнец может чинить сломанные вещи. Бывалые ролевики знают, что отправляться на охоту на драконов без поддержки пары магов – изощренный способ самоубийства. Вам придется собрать отряд, состоящий из живых людей. Координировать действия с каждым из них. Опасаться того, что любой «товарищ» может по окончании похода тихо прирезать остальных. Если не в одиночку, то сговорившись с кем-нибудь из вашей компании. Например, с вами.

Или другой пример – выгодные торговые пути, как правило, забиты пиратами и рэкетирами, только и ждущими удобного случая всадить мирному торговцу пару ракет в хвост. Наймите нескольких охранников и гордо пройдите перед изумленными подобной наглостью каперами. Или заплатите им соответствующую мзду. Вызовите полицию.

Никто, кстати, не мешает и вам самому стать местным Робин Гудом.

ГИЛЬДИИ

Как и в реальной жизни, в MMOG люди склонны к общению с себе подобными и к объединению в своего рода общества взаимопомощи – гильдии. Такие образования всячески приветствуются разработчиками – обычно игроки, фанатичные настолько, чтобы создать гильдию, существенно помогают начинающим и сильно разнообразят игру. Гильдии также пользуются значительными льготами: например, в игре Diaspora гильдия может приобрести для себя целую планету или даже несколько. Как правило, она имеет четкую структуру и распределение обязанностей – есть штатные врачи, штатные охотники, воины и разведчики. Большинство таких организаций военизированы и ведут нескончаемые бои.


Популярная корейская MMOG – Lineage


Атрибуты классов – меч, книга заклинаний, отмычки и т. д.

Однако даже самые мирные объединения рано или поздно ввязываются в войну. Обычно боевые действия носят организованный характер и цель их – установить контроль над какой-либо территорией. История Diaspora знает немало случаев глобальных сражений за обладание планетами. Бои между гильдиями в Ultima Online настолько масштабны, что нейтральные персонажи эти события предпочитают пересидеть под защитой стражи в городах.

В конфликте стороны обычно широко пользуются услугами убийц игроков.

УБИЙЦЫ

Убийцы игроков, или PK – враги почти всех любителей многопользовательских игр. Эти нехорошие люди развлекаются истреблением персонажей других пользователей, возводя данный процесс в ранг высокого искусства. Обычно подобные персонажи скрытны, хорошо вооружены и появляются внезапно. Свои преступления они тщательно планируют, действуют группами, так что в одиночку бороться с ними очень сложно.

Почему подобную возможность не исключат разработчики? Они в первую очередь заботятся о том, чтобы всем было ин-

TOP 10 ИГР

+3	1	Max Payne	new	6	Half-Life + add-ons + mods
+3	2	Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura	-1	7	Diablo II + add-ons
	3	Counter-Strike	new	8	Unreal Tournament + mods + add-ons
-2	4	Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura	-2	9	StarCraft + add-ons
-4	5	Казаки	new	10	Shogun:Total War

За основу взят онлайновый хит-парад ИгроWeek, проводимый на сайте «ГаММеР» (www.gammer.net/igroweek.html).

ТЕРМИНЫ

GM – Game Masters – персонажи, фактически наделенные полномочиями Бога. Обеспечивают нормальное функционирование игры, решают спорные вопросы и помогают игрокам. Обычно – сотрудники фирмы, владеющей сервером.

MMOG – Massive Multiplayer Online Game – многопользовательская игра с большим количеством участников. Как правило, вместо буквы G идет определение жанра – MMORPG – многопользовательская ролевая игра, MMORTS – многопользовательская стратегия.

NPC – Non-Player Character – управляемый компьютером персонаж. Обычно это монстры и представители «неинтересных» профессий – банкиры, владельцы таверн, охранники.

PC – Player Character – персонаж другого игрока или, в общем случае, любой игрок.

PK – Player Killer – игрок, убийца других игроков. В некоторых игровых вселенных убийство одним игроком другого запрещено, в некоторых не поощряется, а кое-где – норма жизни. Но независимо от игры PK являются изгоями, ненавидимыми остальными персонажами.

Аватар – ваш персонаж в игре – виртуальное «я» игрока.

Гильдия – добровольное объединение игроков, ставящее своей целью взаимопомощь и/или борьбу с другими гильдиями. Нередки войны между гильдиями, в которые может быть втянуто до половины населения игры.

Клиент – специальная программа, которую необходимо загрузить из Internet (или купить), чтобы иметь возможность играть в MMOG.

Лаг – задержка при передаче данных от игрока к серверу и наоборот. Чем выше лаг, тем сложнее играть – ваш персонаж перестает адекватно реагировать на окружающие события, что может привести к его гибели.

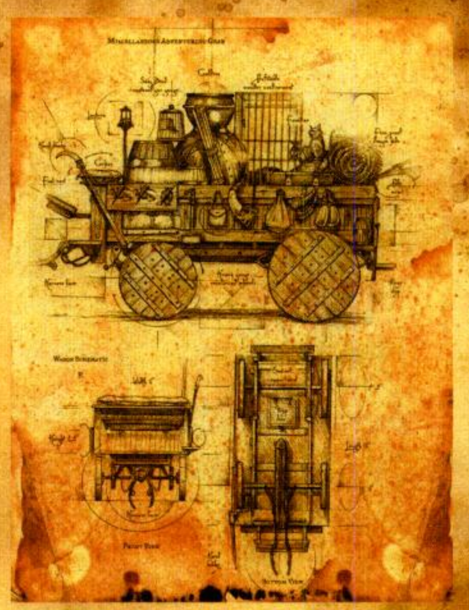
Потери пакетов – еще одно препятствие на пути игрока. При значительном числе потерь (более 20%) играть становится невозможно.

Читер – мошенник, использующий недостатки программы для ускоренного развития и обогащения своего персонажа. Преследуются всеми без исключения.

Шард – один из игровых серверов. Из-за технических ограничений один сервер не может обеспечить работу всех пользователей. Персонажи с разных шардов не встретятся ни при каких обстоятельствах – они живут как бы в параллельных мирах.



Магия – основа из основ ролевых MMOG



В некоторых MMOG можно использовать транспортные средства

тересно. Разве приятно, играя в Internet, платить немалые деньги за обычную, в принципе, RPG или RTS? Если нельзя както повлиять на остальных игроков, нет смысла идти в онлайн. Кроме того, в качестве противника люди куда лучше машин – умные, изворотливые, действующие абсолютно непредсказуемо. Игрок, неоднократно убитый другим игроком, не бросит это занятие, нет! Он будет тренироваться, прокачиваться и развиваться с тем, чтобы в один прекрасный день найти и уничтожить обидчика. И все это время он будет платить деньги. На моей памяти был случай массовой охоты на довольно известного убийцу игроков – группа из двадцати новичков заманила его в ловушку и буквально «забросала шапками». Итоговый счет был 1:15 в их пользу.

Да и как можно быть уверенным в честности человека-продавца, если нет возможности наказать его за обман? А здесь вы всегда рискуете – либо вас обманут, и вы это обнаружите (повезло вам), либо не обнаружите (повезло продавцу), либо сделка окажется честной (что скучно).

Бороться с убийцами можно по-разному. В большинстве игр убийство другого персонажа, если тот не совершил преступления, не поощряется и карается поражением в статусе. Поэтому разумный игрок никогда не сделает подобной глупости, если не будет уверен, что компенсирует свои потери. Даже самый честный аватар не станет долго думать, когда увидит персонажа с большой кучей наличности и без оружия.

В некоторых играх вас можно убить только в том случае, если вы сами этого захотите – достаточно заявить о своем желании иметь возможность убивать других игроков и быть убитым самому. Получаются две реальности – клуб PK, живущий по волчьим законом, и песочница безопасных персонажей. Первые могут сражаться только друг с другом и не способны обидеть вторых, которые, в свою очередь, всегда могут сменить собственный статус.

МОШЕННИКИ

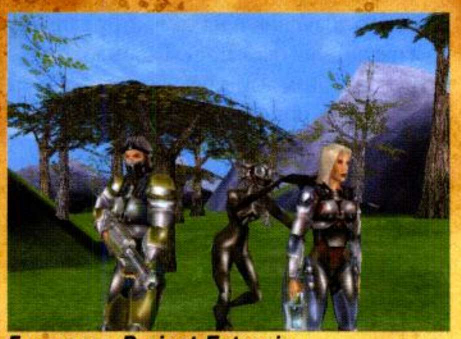
Однако преступления PK меркнут перед деяниями самых ненавидимых и презираемых существ в многопользовательском мире – мошенников. Я имею в виду не описанный выше случай с торговлей, а настоящий обман – использование ошибок в программе для незаконного улучшения своего статуса. Они пользуются специальными драйверами, делающими стены прозрачными, обеспечивающими невидимость, неуязвимость, телепортацию и прочие радости, в простонародье именуемые «читами».

Возможно, в Матрице Нео и был героем, но в Ultima Online его причислили бы к мошенникам.

Как правило, если читера ловят, его тут же лишают доступа к игре, а его персонаж подвергается самой страшной казни – удалению. После этого путь назад заказан, и, в лучшем случае, придется начинать все сначала. Поэтому жизнь читера напоминает существование мотылька – до первой ошибки. Если же игра не предполагает надежных средств борьбы с подобными обманщиками, обычные пользователи довольно быст-



Asheron's Call от Microsoft


Грядущая Project Entropia

ро теряют к ней интерес. Именно таким образом «погиб» многопользовательский режим в первом Diablo – если на сервере все персонажи сделаны нечестно, вряд ли имеет смысл рассчитывать на справедливый поединок.

ПЛАТИТЬ ИЛИ НЕТ?

Вопрос очень и очень спорный. Дело в том, что самые лучшие платные MMOG, несомненно, превосходят своих бесплатных сородичей по большому количеству параметров. Но стоит ли это превосходство 10 долларов в месяц (обычная плата за такого рода развлечение)?

Тут в действие вступает пресловутое «комьюнити» – сообщество игроков. Если на платном сервере есть специалисты, задача которых «делать всем интересно», то в бесплатных мирах этим занимаются сами игроки. Например, многие российские шарды Ultima Online по насыщенности игрового мира событиями намного обходят даже официальный сервер игры. Но подобное случается не так уж часто.

И второй вопрос – технологический. В то время как все платные игры сделаны квалифицированными высокооплачиваемыми профессионалами, у создателей бесплатных программ обычно нет возможности тратить на разработку игры много времени и денег. Низкое качество графики, отвратительная анимация – типичные недостатки подобных произведений. Хотя это никоим образом не сказывается на их увлекательности.

Да, забудьте о дисках по 10 гривен у ближайших корсаров. Либо вы покупаете лицензионную коробку с полной версией платной игры, либо скачиваете из Internet бесплатную. Играть в MMOG, используя пиратские версии, нельзя! Но даже если вам удалось разжиться лицензионной копией игры, рано радоваться – надо платить ежемесячную мзду за право жить в иной реальности. Плюс оплата за Internet. Плюс телефон. Не каждый карман это выдержит (см. врезку).

Однако после сотен часов, проведенных в онлайновых мирах, могу сказать с уверенностью – оно того стоит.

Никто не способен объяснить, что такое Матрица. Это надо увидеть самому. ■

СКОЛЬКО СТОИТ БЕСПЛАТНАЯ ИГРА?

Давайте посчитаем, во что выльются полгода бесплатной и платной многопользовательской игры.

Вариант первый: «Бесплатный»

Для начала загружаем игровой клиент. Меньше 20 MB они бывают редко, а чаще всего – 25–30 MB. При скорости в 28800 bps – это где-то два часа. Internet по 3,20 грн в час плюс 1,80 за телефон – итого 10 грн.

Затем играем примерно по десять часов в неделю (на самом деле это среднее значение, оно может сильно разниться в зависимости от игрока). За двадцать шесть недель набежит 260 ч или 1300 грн.

Итого – 1310 грн.

Вариант второй: «Дорогой»

Покупаем коробочную версию игры. Обычно она стоит $25–30, включая месяц пользования услугами игрового сервера. Это 140 грн.

Играем по десять часов в неделю и параллельно платим по $9,95 за каждый месяц, кроме первого. Это 1300 грн. + 270 грн. = 1570 грн.

Итого – 1710 грн.

Выходит, что «платная» многопользовательская игра стоит ненамного дороже «бесплатной».

Не дожить до рассвета

– Сестричка, а может, все-таки в реанимацию?
– Больной, не занимайтесь самолечением: доктор сказал – в морг, значит, в морг!
Анекдот

Сергей Светличный

Значит, так. Рецепт создания забойного 3D-action следующий. За основу берем какой-нибудь голливудский боевик с сюжетом покруче: чтобы стреляли во все, что движется, пили все, что горит, и обкладывали трехэтажными конструкциями всех, кого еще не успели пристрелить. Далее подыскиваем подходящего разработчика – такого, чтобы и запросил немного, и в то же время свое дело знал. После чего выдаем второму первое, назначаем сроки и на выходе получаем готовый продукт. Вопрос: почему результат обычно оказывается совершенно несъедобным? Ответ: не стоило связываться с фильмами.

Нет, конечно, примеры удачного заимствования идей из кинокартин есть, они не могут... не есть. Например, замечательная адвентюра Blade Runner или целая серия игр в мире Dune, или Aliens vs. Predator, или... или... вот черт, больше как-то ничего и не вспоминается. Все компьютерные «родственники» терминаторов, Рэмбо и прочих киберполицейских всегда выглядели более чем бледно по сравнению со своими «безродными» коллегами. Похоже, над играми «по мотивам» действительно довлеет некий злой рок, поскольку и нынешний пациент, action «про зомби» From Dusk Till Dawn (чьим идейным вдохновителем был замечательный боевик с одноименным названием), также не стал исключением. В общем, первая половина рецепта соблюдена со всей строгостью, да и вторая тоже, казалось бы, не должна была подкачать: разработчиком игры выступает французская компания GameSquad, руководителем которой является небезызвестный Юбер Шардо, автор таких замечательных «жутиков», как Alone in the Dark и Devil Inside («Дьявол-Шоу»). Итак, складываем обе составные части вместе и получаем... ну, в общем, еще одно доказательство утверждения, вынесенного в начало статьи: с фильмами связываться не стоит.



Итак, компьютерный «От заката до рассвета» по сюжету является продолжением первой части фильма, иными словами, не имеет с ним ничего общего. Забудьте о таверне с труднопроизносимым в приличном обществе названием, забудьте обо всех героях фильма, за исключением одного (зато самого главного) – Джорджа Клуни, пардон, Сета Гекко. Как и почему он попал в тюрьму–плавучий корабль, отчего вдруг заключенные на этом корабле стали превращаться в зомби – все это рассказывается во вступлении, а значит, не имеет абсолютно никакого значения и на саму игру влияния совершенно не оказывает. Так было. И все.

Игра при этом выглядит примерно так: вы берете в руки оружие и идете по коридорам, отстреливая по пути этих самых зомби. А поскольку действие, повторюсь, происходит на корабле, то и коридоры идут сплошным потоком и, как бы это помягче сказать, особым разнообразием не блещут. Каждый следующий – это тот же предыдущий, только в профиль. То есть если в одном тумана не было, то в другом – будет. Или не будет, в таком случае вы их вообще отличить не сможете и решите, что ходите по кругу.

Внешне FDTD выглядит безотрадно. Игра использует модифицированный «движок» уже упоминавшегося «Дьявол-Шоу», вышедшего полтора года назад. Причем в какую сторону модифицировали этот самый «движок», мне лично непонятно, поскольку «Д-Ш» выглядит, прямо скажем, гораздо симпатичнее. Так, целый ряд достоинств движка почему-то канул в Лету – например, в From Dusk Till Dawn монстры, погибая, просто растворяются в воздухе – где, я спрашиваю, возможность вырвать кусок мяса из их тел выстрелом из шотгана? Почему лазерный луч перестал преломляться в зеркале? Почему главный герой разучился вертеть головой на ходу и стрелять в сторону (Сет Гекко ходит, как киберполицейский – «куда смотрю, туда иду»)? В общем, «почему» – более чем достаточно, а «потому что» – ни одного, и это очень грустно. Спасибо хоть, режим slow motion остался – переключение по клавише F11 работает безукоризненно, и игрок может замедлить время и в два раза (что частенько облегчает прохождение какого-нибудь особо трудного места), и в пятьдесят раз – в таком режиме можно рассмотреть каждую дробинку, вылетающую из вашего ружья, и порадоваться, что кроме slo-mo, разработчики великодушно решили оставить еще и достаточно честную баллистику. По сути, это единственные достоинства From Dusk Till Dawn.

P. S. Ходят слухи, что Юбер Шардо взялся за создание игры по мотивам Face Off... ■

FROM DUSK TILL DAWN
Разработчик GameSquad
Издатель Cryo Interactive
Жанр 3D–action
Web-сайт dusktilldawn.cryogame.com



☺ **Хорошее название**
☺ **Режим замедленного времени несколько разнообразит игровой процесс**
☺ **Реальная баллистика**
☹ **Все остальное**



Всадники и драконы

Высокая идейность, высокая художественность, преданность идеалам коммунизма – вот три непременных условия создания достойных научно-фантастических произведений.

Ю. Брайдер, Н. Чадович. Жизнь Кости Жмуркина

Олег Данилов

Если подходить к фантастическим романам Энн МакКэффри с позиций, изложенных в эпиграфе, то достойными ее произведения назвать нельзя. Никакой идейностью и идеалами коммунизма здесь и не пахнет, а о высокой художественности можно поспорить. Тем не менее своя армия фанатов у цикла книг «Хроники Перна» есть, и, естественно, не могла не появиться компьютерная игра, основанная на книгах американской фантастки.

На тот случай, если вы вдруг не читали ни одной из двадцати «Хроник...» Энн МакКэффри, вкратце расскажу фабулу книги. Перн – одна из многих «забытых» земных колоний. Более 2000 лет она развивалась отдельно от метрополии, и все бы ничего – вот только раз в два столетия ее орбита пересекается с орбитой зловещей Красной Звезды, и мириады Нитей, паразитической формы жизни, способной уничтожить все живое на планете, устремляются к поверхности Перна. Спасти человеческую колонию в данной ситуации могло только чудо. И оно случилось. Представители одной из форм жизни Перна – драконы – оказались не только разумными, но и способными войти в телепатический контакт с людьми. Кроме того, именно драконы своим огненным дыханием могут сжигать Нити, не давая им опуститься к поверхности. Так возник союз людей и драконов, стоящий на страже жизни Перна.

На самом деле сюжет Dragonriders: Chronicles of Pern не связан ни с одной из книг Энн МакКэффри. По большому счету игра – самостоятельное произведение, созданное на основе нескольких «Хроник...». Главный герой – Д'Кор, всадник бронзового Зента – обязан найти кандидаток на должность всадницы золотого дракона, своеобразного духовного лидера симбиоза людей и драконов. Да тут еще сразу в нескольких Фортах начинается странная эпидемия...

Несмотря на присутствие в жанровом обозначении игры слова RPG, ролевая составляющая Dragonriders просто смешна. Да, в некоторых случаях от вас потребуется определенный уровень силы, репутации или знаний, но, скорей всего, к тому моменту, когда вы решите выполнить данный квест, и того и другого у вас будет в избытке. Боевая же система игры – два удара/один блок – не покажется сложной даже первокласснику.

В действительности Dragonriders – чистой воды адвентюра, причем адвентюра неплохая, хотя жестко привязанная к сюжету. А это значит, что и играть придется по квестовым правилам – внимательно выслушивая всех без исключения персонажей, коллекционируя различный полезный хлам, решая несложные загадки типа «с кем бы еще поговорить, чтобы сюжет развивался дальше» и «кому отнести этот предмет». Кроме того, авторы очень облегчили выполнение любых более или менее сложных действий. Иконки-подсказки укажут: как применить воровские способности, где прыгать (это тоже за вас сделает компьютер), когда достать меч, какая дверь открывается и т. д. Все, что вам остается, – под великолепную, стилизованную под старину музыку прогулочным шагом обойти все локации, обшаривая самые темные их уголки, время от времени заглядывать в журнал со списком квестов и любоваться окружающими красотами.

А посмотреть здесь есть на что. Графику игры нельзя назвать суперсовременной, но, тем не менее, благодаря грамотной работе камеры (неудобно при исследовании закоулков, впечатляет при прогулках) мир Перна предстает перед вами в наиболее выходных ракурсах. В первую очередь это заметно в скриптовых сценках.

Но особого внимания заслуживают самые величественные и грациозные персонажи игры – драконы. Скажу больше – таких красивых и таких гордых созданий компьютерные игры еще не видели. Слава Богу, летать в Dragonriders приходится много, и маленькие скриптовые сценки взлета/посадки будут неизменно доставлять вам массу удовольствия. Да что там – эту игру можно полюбить из-за одних только драконов. ■



DRAGONRIDERS: CHRONICLES OF PERN

Разработчик Grolier Interactive
Издатель Ubi Soft
Жанр RPG/adventure
Web-сайт www.ubisoft.com/dragonriders/

72/100

- ☺ Неплохой сюжет
- ☺ Отличное музыкальное сопровождение
- ☺ Лучшее представление драконов в компьютерных играх
- ☹ Прямолинейность сюжета
- ☹ Слабая ролевая составляющая
- ☹ Отвратительные диалоги

Ограбление по-немецки

– Есть ли у вас план, мистер Фикс?
– Да у меня два мешка отборного плана!
Из анекдота

Олег Данилов

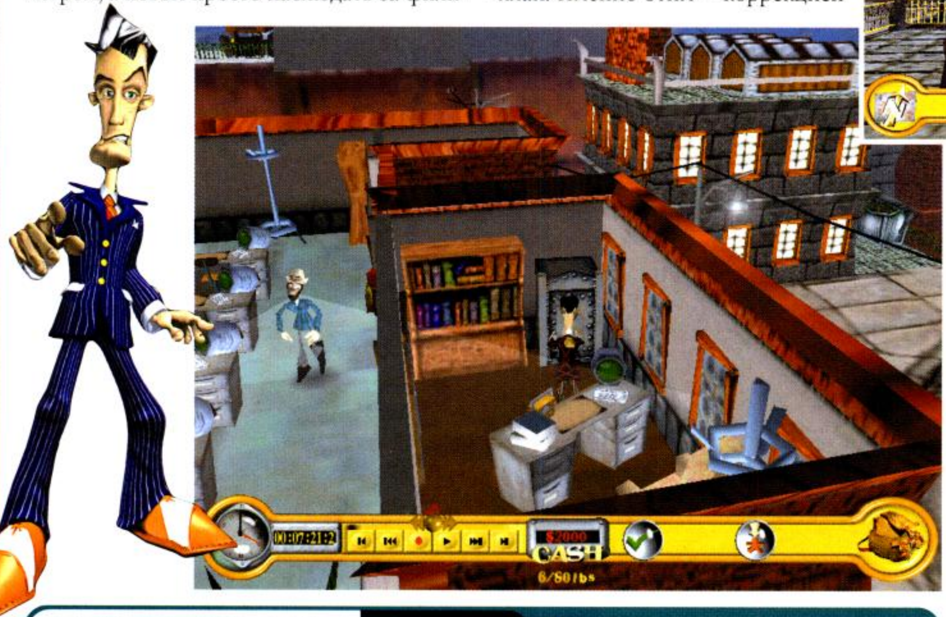
В чем прелесть компьютерных игр – так это в безнаказанности. Каким бы отпетым негодяем или мошенником вы бы ни были в игре, в реальном мире за этим не последует ареста и судебного преследования. Возможно, именно поэтому так много в последнее время появляется игровых проектов, где вам предлагают стать главой местной мафии, наркодиллером или обычным вором-домушником.

The Sting! (или «Ва-Банк!» в локализованной версии) как раз и есть одна из воровских игр, правда, в отличие от ставшего классическим симулятора вора Thief I/II австрийские разработчики из neoSoftware подошли к делу с чисто немецкой основательностью. Действительно, зачем бросать такое важное мероприятие, как квартирная кража или тем паче ограбление банка, на самотек, как это было в Thief. Ведь можно же заранее детально спланировать ограбление – выяснить маршруты передвижения охраны и расположение сигнализации, подобрать напарников и воровской инструментарий, рассчитать каждое действие, сверяясь с хронометром, а потом просто наблюдать за филигранным выполнением работ вашими подопечными домушниками. Сказано – сделано.

Результат – The Sting! очень оригинальный симулятор вора, больше похожий на набор головоломок с элементами стратегии. Именно головоломок – ведь планирование «операций "Ы"» занимает здесь большую часть времени, а собственно ограбление – рутинный просмотр своеобразного ролика, который при желании можно «пролистать» с помощью клавиши ускоренной перемотки. В конце концов, даже провал задания не более чем повод скорректировать неудачный план. Именно этим – коррекцией и согласованием действий – вам и придется заниматься неоднократно, ведь многие задания-головоломки рассчитаны буквально посекундно: один неверный шаг – и вы попали в поле зрения охранника или привлекли полицейского шумом. Что уж говорить, если приходится координировать действия двух или трех воров, да еще в многоэтажном здании с несколькими стражами порядка – сущий кошмар.

А начинается все с малого. Молодой вор Макс Такер, имея за душой всего 15 долларов, старенький автомобильчик и топор, отправляется на свое первое дело – ограбление автозаправки. Дальше, приобретая преступный авторитет, товарищей-подельщиков, совершенствуя мастерство взлома замков, сейфов и отключения сигнализации, постоянно обновляя воровской инструмент, покупая быстрые и вместительные автомобили, Макс получает доступ к более сложным заданиям. А развернуться в игре есть где – магазины, гостиницы, музеи, фабрики, древние гробницы, исследовательские лаборатории, банк и даже... офис самой neoSoftware только и ждут того, кто их ограбит.





Из главного достоинства игры (великолепных головоломок) проистекает и ее главный недостаток – высокая сложность. Вам действительно придется неоднократно перелопачивать свои планы, ежесекундно сверяясь с хронометром, десятки раз начинать планирование с самого начала, потому как из-за недостатка сведений вы возьмете на дело не те инструменты или не тех напарников. И т. д. и т. п. Интерфейс же игры и завышенные системные требования только мешают вам проявить воровское мастерство, это может вывести из равновесия даже самого спокойного грабителя. С чем связаны такие заоблачные требования игры – непонятно, графика хоть и трехмерная (стилизованная под мультфильмы), но весьма средняя, да и размер помещений не слишком велик.

Но если эти недостатки вас не остановят, то вы, как и я, например, получите от игры массу удовольствия. Головоломки в The Sting! действительно великолепны. ■

THE STING! («ВА-БАНК!»)
Разработчик neoSoftware
Издатель JoWood Productions
Локализация Snowball Interactive
Издатель в СНГ «1С»
Жанр симулятор/стратегия
Web-сайт www.clou2.com

76/100

☺ Интересные головоломки
☺ Необычный геймплей
☺ Оригинальная стилизованная графика
☹ Высокая сложность
☹ Завышенные системные требования
☹ Неудобный интерфейс

Не судьба

Сергей Галенкин

Игре Conquest: Frontier Wars просто не повезло. Жизнь, как говорится, не задалась. Судите сами: за два месяца до релиза всемогущая Microsoft отказалась ее издавать. Подоспевшая же на помощь Ubi Soft так подгоняла создателей, что игра вышла чрезвычайно сырой. Еще один минус: в разработчиках числятся люди, не имеющие никакого представления о настоящих стратегиях.

Раньше эти достойные товарищи отметились рядом весьма удачных космических симуляторов Wing Commander. Теперь братья Робертсы вероломно, без объявления войны «возлюбили» стратегический жанр.

И ведь намерения у них были самые наилучшие. Для начала братья решили сделать три абсолютно разные расы: люди, мантисы, использующие живые корабли, и высокотехнологичные целарионы. Не их, разработчиков, вина, что подобную концепцию четырьмя годами ранее блестяще реализовала Blizzard в своем Starcraft.

Затем они решили произвести революцию в жанре и для начала жестко ограничили строительство орбитами планет. В принципе, логично, однако места на орбите категорически не хватает, постоянно приходится делать выбор между лишней станцией связи и ангаром.

Добили же они игру, введя линию снабжения. Для тех, кто не знает: в реальной войне войскам требуются боеприпасы, которые производятся на заводах и доставляются на линию фронта транспортными кораблями. В играх это обычно не встречается из-за высокой сложности реализации. Но отважных создателей Conquest: Frontier Wars так просто не испугаешь. Хотели линию снабжения? Получите!

В результате между действующей армией и планетами, где расположены заводы, курсирует вереница кораблей снабжения. Ведь без снарядов армада мощнейших крейсеров бессильна перед парой легковооруженных разведчиков. К несчастью, AI транспортов категорически не желает напрягаться – все приходится делать самому: во время боя отправлять пустые «грузовики» назад в тыл, заодно выцарапывать с насиженных орбит заправленные корабли и посылать их на линию фронта, которая к моменту их прибытия успевает сместиться в соседний сектор.

По версии FeverPitch, весь космос поделен на сектора, соединенные между собой подпространственными туннелями (любителям космосимов эта концепция знакома). Как правило, это приводит к следующей стратегии: накапливаем у гиперперехода группу вторжения, совершаем прыжок, уничтожаем все, что движется, и убегаем назад, как только заканчиваются боеприпасы. Повторяем до полного захвата.

Еще одним сомнительным новшеством является институт адмиралов. Построив соответствующее сооружение, вы можете за определенную плату нанять специалиста, который облегчит вам управление флотом, взяв на себя командование его частью. Однако это лишь в теории.

Кроме того, Conquest: Frontier Wars отличает чрезвычайно легкомысленный подход к отображению космоса. Во-первых, он плоский. Во-вторых, в нем встречаются дикие образования, именуемые стенами (!) из антиматерии. Пересечь их невозможно. В-третьих, лимит войск теперь распространяется и на сооружения. Настроил лазерных пушек? Про флот крейсеров лучше забыть. А продавать (т. е. разрушать) здания может лишь специальный корабль, ответственный за их постройку.

Напоследок – о графике. Довольно неплохие модели кораблей и планет странным образом совмещены с ужаснейшей текстурой космоса. Очевидно, в спешке ее просто забыли заменить. Очень удачные видеоролики сюжетно почти полностью совпадают со Starcraft. Естественно, совершенно случайно.

Ни один из вышеперечисленных недостатков не является фатальным. Однако все вместе они начисто «убивают» игру. А ведь до успеха оставалось так мало: автоматизировать перевозку ресурсов, слегка увеличить «вместимость» орбиты у планет, лучше продумать идею с секторами, заменить текстуру космоса... Если бы Ubi не подгоняла разработчиков... Если бы Microsoft согласилась издать игру... Если бы Робертсы и дальше делали свои космосимы... Однако – нет. Не судьба. ■

CONQUEST: FRONTIER WARS
Разработчик FeverPitch Studios
Издатель Ubi Soft
Жанр стратегия реального времени
Web-сайт www.ubisoft.com/conquestfrontierwars/



☺ Хороший баланс
☺ Красивые видеоролики
☹ Непродуманный геймплей
☹ Вторичность

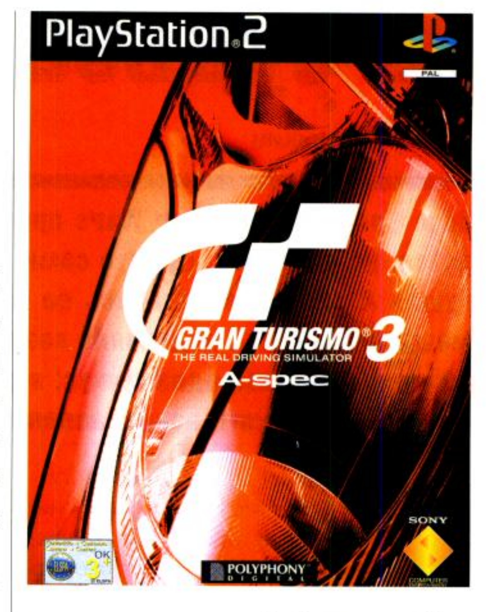




Король автострад

Александр Птица

В недолгой полуторагодичной истории Sony Playstation 2, похоже, наступил новый этап. Наконец-то начали появляться настоящие игры следующего поколения, одно название которых становится стимулом, побуждающим купить эту приставку. Нынешнее лето ознаменовалось выходом двух подобных проектов – десятой серии бесконечной «Финальной фантазии» и третьего «выезда» в свет «самого реалистичного симулятора вождения» Gran Turismo 3 A-Spec.



Словосочетание «Gran Turismo» уже более трех лет действует на настоящих любителей виртуального вождения совершенно магическим образом. Те, кому посчастливилось хоть раз проехаться по ее трассам, влюбляются в игру окончательно и бесповоротно. Лучшим доказательством народного признания стало «голосование рублем». К октябрю 1998 года по всему миру было продано более 5 миллионов копий Gran Turismo. Во второй части, вышедшей в конце 1999 года, разработчики из Polyphony Digital нисколько не снизили ту солидную высоту, на которую была поднята планка качества в «исходнике». Что касается тиражей, то цифры здесь не менее астрономические. Первоначально предполагалось, что третья часть (тогда ее называли Gran Turismo 2000) войдет в состав стартовой линейки игр для PS2, но случилось так, что ее выпуск отодвинулся больше чем на год.

Я с плохо скрываемым восхищением рассматривал скриншоты, появлявшиеся на протяжении разработки игры, но живые впечатления и ощущения превзошли все самые смелые ожидания.

Признаюсь честно, ни одна из имеющихся на сегодняшний день игр для PS2 (а видел я их немало, уж поверьте) и близко не может конкурировать с GT3 в плане графики. Модели автомобилей (порядка 150 лицензированных машин от 40 производителей) стали на порядок «реальнее», чем в GT2, ибо вместо 300 полигонов на них потрачено от 3 до 4 тысяч. Сами понимаете, насколько краше и привлекательнее они выглядят.

Хотя «профили» большинства трасс (а их в игре около 40) знакомы нам из прошлых игр, воспринимаются они совершенно иначе, и это неудивительно, поскольку несравненно выше стал уровень детализации. Более того, некоторые объекты, ранее статичные, «ожили»: флаги развеваются, крылья ветряной мельницы вращаются. Но самые незабываемые впечатления «на совести» спецэффектов: игра света и тени на поверхностях машин (с потрясающими отражениями всех и вся), облака пыли из-под колес на «грязных» раллийных трассах, «настоящий» дождь и тепловые волны, поднимающиеся от земли. Хочется в десятый и в сотый раз включить replay, чтобы полюбоваться этими красотами, ведь пока едешь, многих деталей просто не замечаешь.

Физическая модель близка к идеалу. Особенности хода и реакций каждого «стального коня» ощущаешь «всеми фибрами души». К управлению – никаких претензий. Обещанная поддержка аналоговых кнопок нового геймпада Dual Shock 2 присутствует. А это значит, что теперь машина реагирует не просто на нажатие кнопок газа и тормоза, но и отслеживает силу, приложенную к ним.

Возблагодарим Господа за то, что внутреннее устройство игры и, в частности, ее «сердце» – режим Gran Turismo (тот самый, который EA почти один в один скопировала в Porsche Unleashed под названием Evolution) – осталось почти нетронутым. Как и прежде, водитель стартует с жалкими копейками в кармане (18 тыс. долл.), покупает какую-то из самых дешевых «тачек» и начинает многочасовой путь за победами, новыми автомобилями, их апгрейдами и модификациями, все глубже и глубже погружаясь в неповторимую атмосферу «настоящего водительского симулятора».

Очень трудно найти недостатки в отполированной до блеска игре, но они все-таки есть. Иногда немножко раздражает прямолинейность искусственного интеллекта, выражающаяся, например, в том, что автомобили компьютерных соперников, как бы не замечая происходящих на трассе событий, едут по заранее намеченной линии, ни на йоту от нее не отклоняясь.

В заключение хочу поблагодарить компанию SoftClub, официального дистрибьютора игр от Sony Computer Entertainment на территории СНГ, за то, что Gran Turismo 3 A-Spec оказалась в нашем распоряжении буквально через несколько дней после европейской премьеры игры. ■



GRAN TURISMO 3 A-SPEC
Разработчик Polyphony Digital
Издатель Sony Computer Entertainment
Жанр автосимулятор
Web-сайт www.scee.com/gt3
PlayStation®2

94/100

- ☺ Великолепная графика
- ☺ Изумительные спецэффекты
- ☺ Почти идеальная физическая модель
- ☺ Удобное управление
- ☺ Увлекательный геймплей
- ☹ Несколько недоработанный AI
- ☹ Меньшее количество автомобилей, чем в GT2



ALIENS VS. PREDATOR 2

Разработчик Monolith
Издатель Sierra Studios
Жанр 3D-action
Web-сайт www.sierrastudios.com/games/aliensvspredator2/
Адрес загрузки ftp://209.39.47.130/DEMOS/avp2demo.zip
Размер 52,8 MB

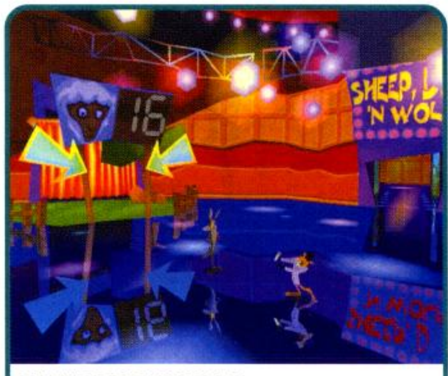
Продолжение культового шутера Aliens vs. Predator, создаваемое специалистами по играм жанра action – компанией Monolith, является одним из самых ожидаемых релизов этого года. В демо-версии вы можете попробовать себя в роли морского пехотинца, пытающегося выжить на станции, населенной чужими.



THRONE OF DARKNESS

Разработчик Click Entertainment
Издатель Sierra Studios
Жанр action/RPG
Web-сайт www.sierrastudios.com/games/throneofdarkness/
Адрес загрузки ftp://ftp1.sierra.com/pub/demos/pc/thronedemo.exe
Размер 111 MB

Throne of Darkness – ролевая игра в стиле Diablo, созданная на основе японской мифологии. От прототипа игру отличает масса оригинальных нововведений – управление целой командой самураев, различные типы построений, выбор тактики боя, конструктор оружия, оригинальная система магии и т. д.



SHEEP DOG N' WOLF

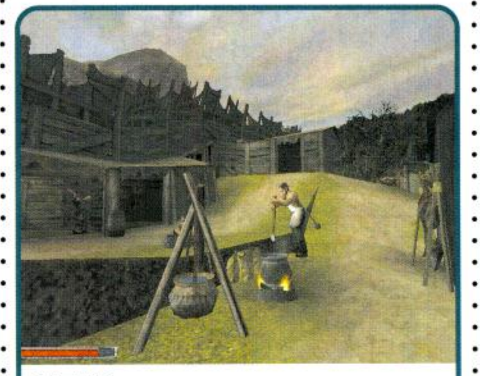
Разработчик-издатель Infogrames
Жанр action/стратегия
Web-сайт www.looneytunes-games.com/vg_sdwolf.htm
Адрес загрузки ftp://ftp.gamesdomain.co.uk/pub/demos/sheep_dog_wolf.zip
Размер 74,9 MB

Эта аркадная головоломка основана на знаменитой серии мультфильмов Looney Tunes. Забавные персонажи – волк Ральф и пастуший пес Сэм, оригинальная, стилизованная под мультфильмы графика, интересные головоломки и море юмора – в Sheep Dog N' Wolf есть все, что нужно для хорошей игры.



RED FACTION

Разработчик Volition
Издатель THQ
Жанр 3D-action
Web-сайт www.redfaction.com
Адреса загрузки www.demonews.com/downloads/redfactiondemo.exe, www.rfworld.net/files/RedFactionMultiplayerTest.exe
Размер 127,8/44,5 MB



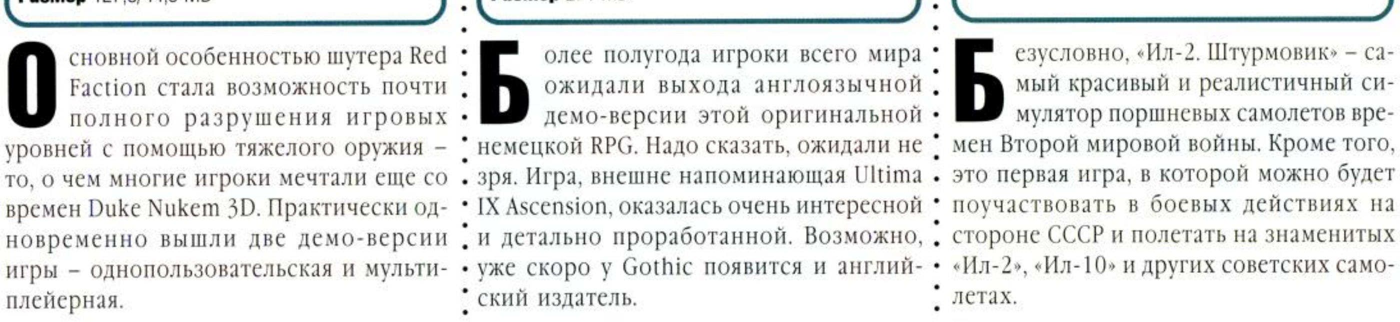
GOTHIC

Разработчик Piranha Bytes
Издатель не объявлен
Жанр ролевая игра
Web-сайт www.piranha-bytes.com/html_english/products/gothic/html/_gothicframe.htm
Адрес загрузки download.bonusweb.cz/dema/gothicdemo.zip
Размер 271 MB



«ИЛ-2. ШТУРМОВИК»

Разработчик «1С»: Maddox Games
Издатель «1С»
Жанр авиасимулятор
Web-сайт games.1c.ru/il2.htm
Адрес загрузки games.1c.ru/demos/IL2DEMO.EXE
Размер 118 MB



Основной особенностью шутера Red Faction стала возможность почти полного разрушения игровых уровней с помощью тяжелого оружия – то, о чем многие игроки мечтали еще со времен Duke Nukem 3D. Практически одновременно вышли две демо-версии игры – однопользовательская и мультиплейерная.

Более полугода игроки всего мира ожидали выхода англоязычной демо-версии этой оригинальной немецкой RPG. Надо сказать, ожидали не зря. Игра, внешне напоминающая Ultima IX Ascension, оказалась очень интересной и детально проработанной. Возможно, уже скоро у Gothic появится и английский издатель.

Безусловно, «Ил-2. Штурмовик» – самый красивый и реалистичный симулятор поршневых самолетов времен Второй мировой войны. Кроме того, это первая игра, в которой можно будет поучаствовать в боевых действиях на стороне СССР и полетать на знаменитых «Ил-2», «Ил-10» и других советских самолетах.



Официальный дистрибьютор в Украине
тел.:(044) 458-1757, 484-9299

ЦИФРОВАЯ ФОТОТЕХНИКА

скидка - 4%

магазин "ЮГконтракт"
ул.Дегтяревская, 48
тел. 461-95-33, 241-92-26
Салон-магазин "ЭКСАР"
ул.Красноармейская, 112
тел. 269-12-18





ЕЛІКС ЦЕНТР

Принтеры, сканеры

7% скидка
предъявителю купона

г.Киев, ул. Введенская, 40А
тел. 467-5050
www.eliks.com

действительна до 31.12.2001 г.



АКЦИЯ
от компании
«Столица-Центр»
Тел/факс: 239-2085, 517-3516





MITSUBISHI

G4/466 + Diamond Pro 920 = 2390*
G4/533 + Diamond Pro 920 = 2570*
G4/733 + Diamond Pro 2045 = 4100*

scenter.com.ua

* Указана цена со скидкой 10%.
Скидка действует только на комплект компьютер + монитор.





Цифровые фотоаппараты

8% скидка
предъявителю купона

г.Киев, ул. Введенская, 40А
тел. 467-5050
www.eliks.com

действительна до 31.12.2001 г.

Wacom Graphire у.е. 99



Скидка для читателей журнала 5%

WEGA Distribution • wacom.com.ua • 461-92-84





Профессиональные и любительские фотоаппараты

8% скидка
предъявителю купона

г.Киев, ул. Введенская, 40А
тел. 467-5050
www.eliks.com

действительна до 31.12.2001 г.

Lucky.Net

Предъявителю данного купона предоставляется подключение по выделенному каналу

за 1 гривну.

телефон: 205-44-55

СЕРВИС 03

СКОРАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ПОМОЩЬ

- немедленный выезд к заказчику
- профессиональные диагностика и ремонт
- интернет "под ключ"
- сервис высокого уровня

Тел. 216-90-77 (без выходных)

Предъявителю скидка 3% на все выполняемые работы

БЕСПЛАТНАЯ компьютерная справка
Тел.246-96-86(Пн-Пт с 11[00] до 15[00])



Расходные материалы для принтеров

10% скидка
предъявителю купона

г.Киев, ул. Введенская, 40А
тел. 467-5050
www.eliks.com

действительна до 31.12.2001 г.



Специальное предложение!
Только в клубах "Легенда"!
"Мэджик ленд"!

При покупке стартового набора 7-й редакции "Magic the Gathering"

Адреса клубов:
"Легенда"
г. Киев, ул. Богатырская, 2-Б
тел. 461-3161
www.sargona.com.ua
"Мэджик Ленд"
г. Киев, ул. Васильковская, 10
тел. 490-26-50
mtgclub.kiev.ua

Предъявителю купона скидка 10%







служба F1

Для обсуждения вопросов, поднимаемых в рубрике F1, открыт онлайновый форум на сайте www.itc-ua.com. Это позволит не только более оперативно получать ответы, но и обмениваться опытом с другими пользователями ПК в «прямом эфире». В то же время редакция по-прежнему ждет ваших электронных писем на ask@itc-ua.com, а бумажных – по почтовому адресу «Издательского Дома ITC».

Я использую жесткий диск Western Digital WD300AB. После часа работы он становится довольно теплым. Нормально ли это, и может ли винчестер в принципе перегреться? Возможно, для улучшения охлаждения его лучше устанавливать кверху печатной платой?

Богдан Демченко, Киев

Современные винчестеры, в частности WD300AB, работают надежно при температуре окружающей среды до 55 °С. Поэтому в теплом или даже горячем корпусе жесткого диска нет ничего страшного. Да и вообще, нужно еще постараться, чтобы создать для IDE-винчестера условия, которые приведут к его перегреву и, как следствие, к потере данных.

Тем не менее чем лучше охлаждение жесткого диска, тем дольше и надежнее он будет работать, поэтому стоит принять некоторые меры предосторожности. Устанавливать HDD следует таким образом, чтобы над ним оставался свободный отсек и его не подогревал снизу другой накопитель. Важно также разместить шлейфы так, чтобы они не перекрывали полностью доступ воздуха. Переворачивать вверх дном жесткий диск не стоит.

Если все же требуется более эффективное охлаждение, для этого существуют соответствующие устройства, например адаптер для установки винчестера в 5-дюймовый отсек (там все же попросторнее). В продаже имеются вентиляторы и даже целые охладительные системы для HDD производства компаний Titan, Maxtron, Cooler Master. ■

Достаточно ли блока питания мощностью 250 Вт для нормальной работы процессора AMD Athlon 1400 MHz? Я планирую установить винчестер объемом 30 GB, CD-ROM, GeForce2 MX400, мощный кулер и опасаюсь, что в случае модернизации (например, при установке привода CD-RW) придется менять и блок питания.

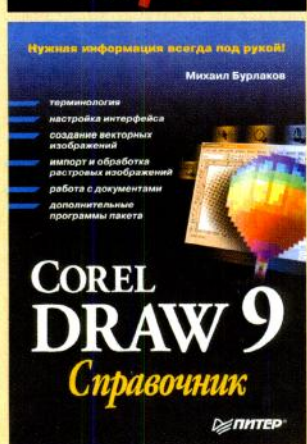
Петр, Одесса

Компания AMD для своих высокоуровневых процессоров рекомендует использовать блоки питания мощностью минимум 300 Вт. Конечно, такое требование выдвинуто в расчете на компьютер, оснащенный «под завязку», но к нему стоит прислушаться. Как говорится, скупой платит дважды, и это в полной мере относится к корпусу ПК, который приобретается в расчете на дальнейшую модернизацию. В конце концов, лучше сэкономить деньги на процессоре (взяв, к примеру, Athlon 1000 MHz) и купить отличный корпус, чем рисковать работоспособностью всей системы в погоне за мегагерцами. ■

CORELDRAW 9. СПРАВОЧНИК.

М. Бурлаков. – СПб.: Питер, 2001. – 496 с., ил.

76/100



Согласно замыслу автора, в данной книге пользователь сможет быстро найти ответ на любой вопрос, возникший по ходу работы. Поэтому все сведения о CorelDRAW 9 в ней тщательно систематизированы и снабжены несколькими средствами организации и поиска. В первую очередь хочется отметить подробное оглавление, затем раздел, посвященный описанию всех команд программы, справочные таблицы, объемный алфавитный указатель.

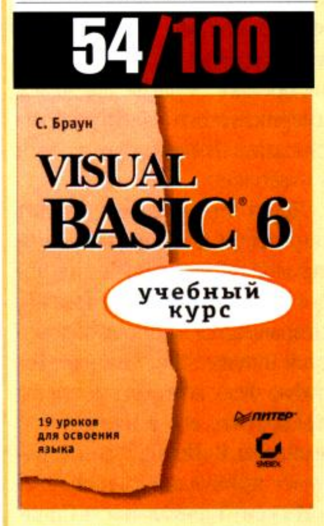
Наиболее важная часть материала рассмотрена достаточно подробно. Обработке векторных и растровых изображений посвящены отдельные главы, где описана работа со всеми специфическими инструментами, приведено множество примеров их применения. Есть также информация о работе с цветом и полиграфических процессах, которые обычно не освещаются в литературе по компьютерной графике.

К сожалению, язык книги достаточно сухой и академичный. Создается впечатление, что она написана либо маститым академиком, либо составителем официальных документов. Из-за этого удовольствия от чтения книги совершенно не получаешь. Однако в качестве справочника она вполне заслуживает высокой оценки. ■

VISUAL BASIC 6. УЧЕБНЫЙ КУРС.

С. Браун. – СПб.: Питер, 2001. – 576 с., ил.

54/100



Данное издание представляет собой полный учебный курс по Visual Basic. Оно рассчитано как на начинающих, так и на опытных, но не знакомых с этим продуктом, программистов. Соответственно подобран и структурирован материал книги. Круг рассматриваемых в ней вопросов очень широк – от базовых сведений по основам программирования на Basic до новых возможностей версии Visual Basic 6.

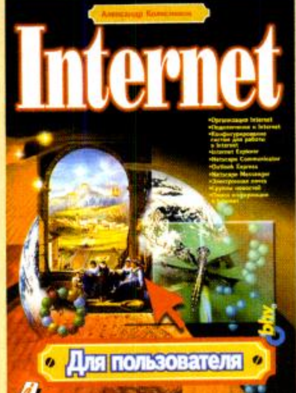
К сожалению, в этом учебнике довольно много методических огрехов. Иногда основные понятия даны без надлежащих пояснений, так что ими практически нельзя воспользоваться. Принципы программирования (введение в классический Basic) рассматриваются в середине книги, а комментарии к инструментам компилятора Visual Basic 6 – в самом начале. В связи с этим возникает вопрос: если книга предназначена для начинающих программистов, то почему базовый материал отнесен так далеко, а если для опытных, то зачем он приводится вообще?

Но несмотря на недостатки, в итоге все же можно утверждать, что читателю предлагается достаточно полезная книга – содержательная и актуальная, правда, не совсем удачно изложенная и скомпонованная. ■

INTERNET ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ.

А. Колесников. – К.: Издательская группа BHV, 2000 г. – 304 с., ил.





Эта книга – своеобразный самоучитель по использованию различных сервисов Internet и соответствующего программного обеспечения. Она написана доступно и увлекательно, хотя и без лишних отступлений «для живости», мешающих восприятию, и вполне подойдет для начинающих пользователей.

В первых главах учебника изложены история Сети, принципы ее функционирования, описана работа основных служб, а также необходимых для их использования устройств и программ. Читатель узнает, как получать информацию из WWW, обмениваться электронной почтой, работать с группами новостей, защитить свой компьютер от вирусов и многое другое. Приводятся также советы, касающиеся выбора аппаратуры, настройки компьютера и установки соединения.

В книге нет обзора ресурсов Internet (для этого есть другие книжные и периодические издания), зато достаточно подробно рассмотрен процесс поиска нужной информации с помощью более десятка различных поисковых машин.

Подводя итог, можно с уверенностью сказать, что данная книга заметно лучше других аналогичных изданий и весьма полезна для новичков. ■

A.I. ARTIFICIAL INTELLIGENCE («ИСКУССТВЕННЫЙ РАЗУМ»)

Компания Dreamworks–SKG/ Warner Bros, 2001 год
Web-сайт www.aimovie.com
Режиссер Стивен Спилберг
В ролях: Хейли Джоэл Осмент (Дэвид), Джад Лоу (жиголо Джо), Френсис О'Коннор (Моника Суинтон), Сэм Робардс (Генри Суинтон), Уильям Харт (профессор Хобби) и др.

78/100

Сняв этот фильм, Стивен Спилберг выполнил завещание великого режиссера Стенли Кубрика, не успевшего воплотить свой замысел, а основой для его сюжета послужил рассказ известного фантаста Брайана Олдисса «Super-Toys Last All Summer Long», опубликованный еще в 1969 году.

...Далекое будущее. Наука и технологии достигли таких высот, что ученым и инженерам уже под силу строить роботов, внешне неотличимых от людей и запрограммированных на удовлетворение различных потребностей местного «органического» населения. На повестке дня стоит создание андроидов, обладающих эмоциями. Первым тестовым образцом и стал Дэвид, навеки 11-летний мальчик, наделенный одним из самых человеческих чувств – способностью любить. Он попадает в семью Суинтонов, где должен заменить горюющим родителям их смертельно больного сына, находящегося в коматозном состоянии. Но сын на радость отцу и матери выжил и вернулся домой. А несчастного Дэвида та самая женщина, которую он всеми своими микросхемами полюбил как мать, отвезла в лес и бросила там на произвол судьбы. Да, доля у американского «Электроника» оказалась намного тяжелее, чем у советского.

Через весь фильм проходит параллель с замечательной сказкой о Пиноккио. Дэвид, подобно деревянному человечку, отправляется в полное опасностей путешествие. Он ищет Голубую Фею, которая смогла бы превратить его в настоящего мальчика. В «Искусственном разуме» причудливо переплетаются сентиментальность Спилберга (вся «буратиновская» линия и нежная дружба Дэвида с очаровательным кибермедвежонком Тедди) и жесткость, даже жестокость, свойственная творениям Кубрика (например, в сцене отлова роботов и последующего издевательства над ними на «Ярмарке Плоти»).

Те, кто уже посмотрел фильм, смогли еще раз убедиться в потрясающем таланте юного актера Хейли Джоэла Осмента (знакомого многим по «Шестому чувству»), играющего Дэвида. Достойным его партнером в острохарактерной роли эдакого робоудовлетворителя интимных запросов стареющих дам выступил красавчик Джад Лоу, просто поразивший меня великолепной пластикой.

Александр Птица

FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN

Компания Square Pictures
Web-сайт www.finalfantasy.com
Режиссер Хиронобу Сакагучи
Озвучивание: Минг–На, Алек Болдуин, Джеймс Вудс, Дональд Сазерленд, Винг Рэймз, Стив Бушеми, Пери Гилпин

58/100

Сказать, что этот фильм ждали с нетерпением, – значит, ничего не сказать. У всех игроков, для которых слова Final Fantasy – не пустой звук, Spirits Within был самым ожидаемым фильмом года. Поэтому беспрецедентный провал в американском прокате для наших игроков оказался настоящим шоком. Как так?! Ведь это же Final Fantasy! Ведь сценарий писал Хиронобу Сакагучи! Ведь там от начала и до конца – сплошная компьютерная графика!

Обидно, что сама по себе идея фильма хороша – вот воплощение подкачало. Впрочем, по порядку. Упавший на землю метеорит, кроме обычных стихийных бедствий, принес еще одно – инопланетную жизнь, представляющую собой своеобразную энергетическую субстанцию, питающуюся душами людей. Человечество вымирает, немногие уцелевшие города спрятаны под защитными куполами, а выжившие пытаются найти средство, с помощью которого удастся одолеть «фантомов» – пришельцев из космоса. Главная героиня – молодая ученая Аки Росс, живущая с таким фантомом внутри (результат неудачного эксперимента), – полагает, что с этой задачей можно справиться лишь с помощью «духов Земли». С ней категорически не согласен главнокомандующий, считающий, что только Большая Космическая Пушка способна уничтожить врага.

Итак, сюжет, как для приключенческой фантастики, хорош, графика – великолепна, так в чем же дело? Почему уже к середине фильма интерес к нему постепенно угасает, а к концу – начинаешь откровенно скучать? Дело в том, что этот сюжет очень хорошо смотрелся бы в очередной части игры – продолжительностью часов в тридцать–сорок. Однако при попытке «ужатия» его до стандартной киношной стоминутки произошло непоправимое – четкая сюжетная линия исчезла, и фильм в итоге выглядит, как набор слабо связанных друг с другом эпизодов, упорно отказывающихся склеиваться во что-то целостное.



Так что Final Fantasy: The Spirits Within стоит воспринимать не как художественное произведение, а как демонстрацию возможностей современной компьютерной графики и своеобразную «первую ласточку» – ведь, несмотря на неудачу первого эксперимента, сама идея использования компьютерных актеров взамен живых людей весьма и весьма интересна и перспективна.

Сергей Светличный